

# デザイン思考テストを攻略！

～得点アップの秘訣を徹底解説～

株式会社キャリアタス  
学生サポート課

本音をきく  
本気でこたえる。

C+ キャリタス就活  
(CAREER+)



# デザイン思考の基本

本音をきく  
本気でこたえる。

C+ キャリタス就活  
[career+]



## デザイン思考

アート？ 芸術？  
クリエイティブ？

## 超顧客起点の課題発見力

相手のニーズを発見し、解決方法まで創造していく力

(デザイン思考テスト開発元：VISITS Technologies社より引用)

## デザイン思考の定義

デザイン思考とは、課題解決のための思考方法の一つ  
もともとデザイナーが新しい商品やサービスを作る時に使っていた方法だが、  
デザイナーでない人でも様々な問題に対して使えるようにしたのがデザイン思考

単なるデザインの技術ではなく、課題解決のための思考方法として、  
さまざまな専門分野の人々にとっても有用なものになった



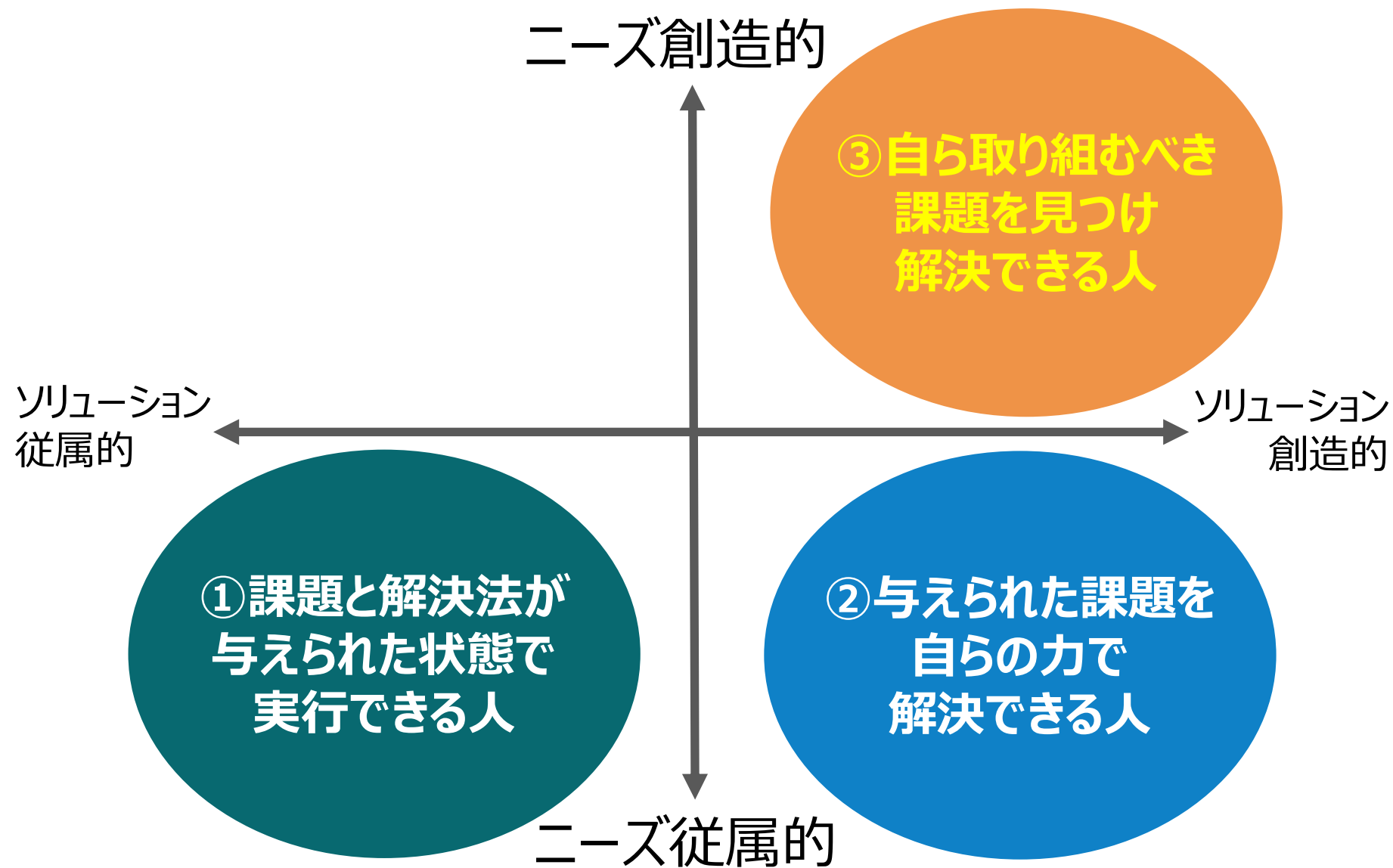
ビジネスの世界では、新しい製品開発だけでなく、顧客サービスの改善、  
業務プロセスの効率化、さらには社内のコミュニケーションや  
チームワークを促進する手段としても利用されている



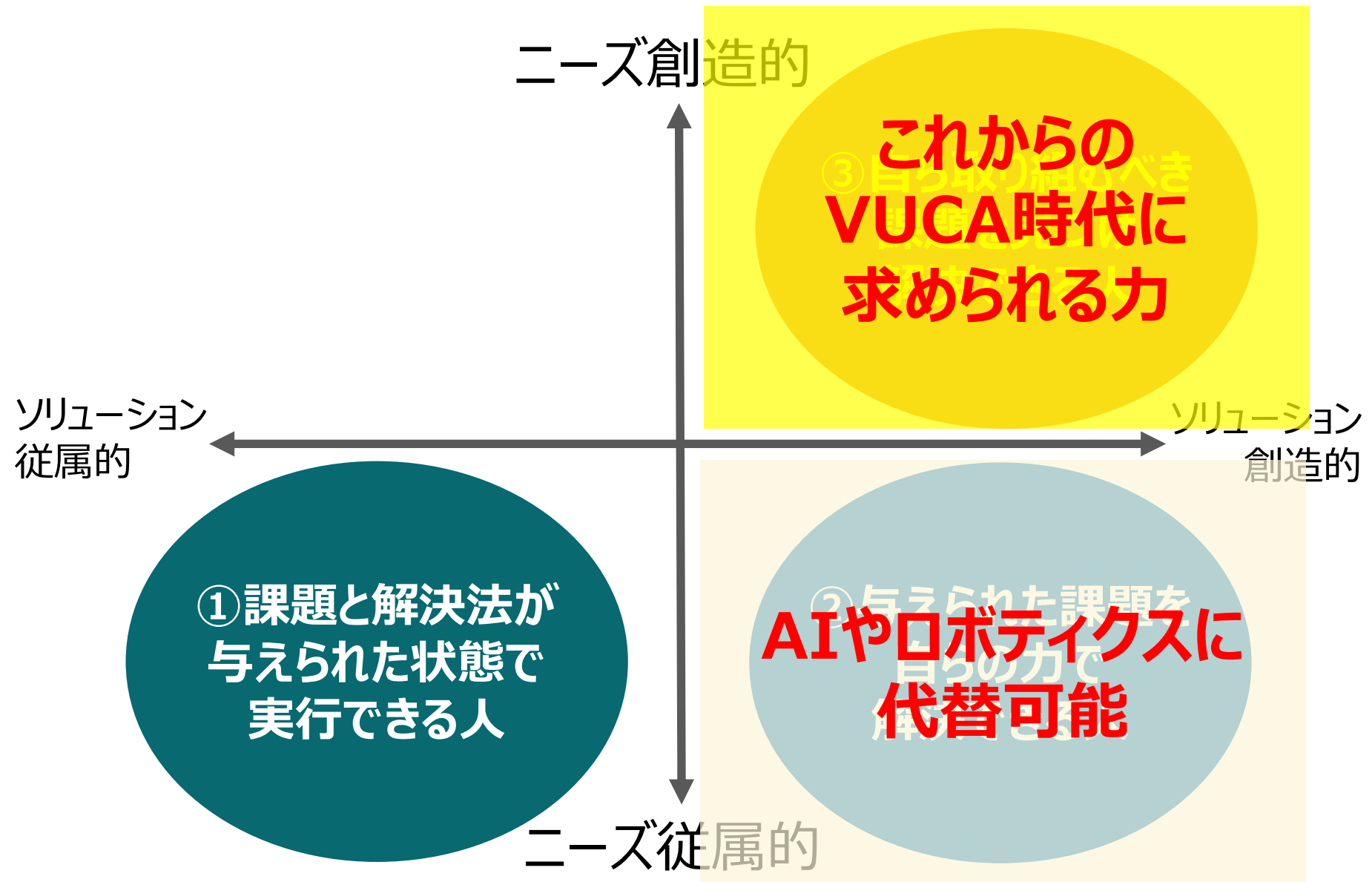
## 革新的なアイデアを生み出し、実用化していくための有効な手法

- ① 人々のニーズを深く観察した上で課題を定義する
- ② この課題に対してアイデアを出し合う（大量にアイデアを出す）
- ③ そのアイデアを元にプロトタイプ（試作品）を作成
- ④ 実際に顧客やユーザーにテストを行いながら試行錯誤を繰り返す
- ⑤ 最終的にユーザーにとって価値のある新たな製品やサービスを創り出す（課題解決）

# 「デザイン思考」がいま注目されている理由



# 「デザイン思考」がいま注目されている理由





たとえば・・・

**「弁護士」はAIに取って替わる職業か？**

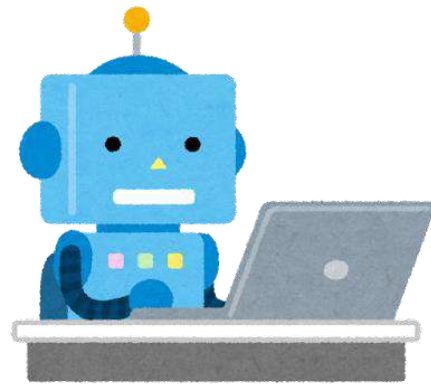




民事トラブルで泣いている女性がいます

与えられた課題(法令や過去の判例)から  
**最適解**を導く力

**相手のニーズ(悩み)に  
共感**できる力



## ① 変化する消費者のニーズ

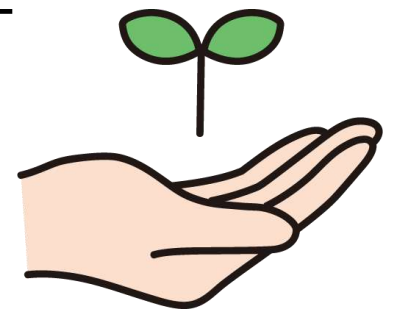
過去: モノが価値を持つ

現代: 体験と感情が価値

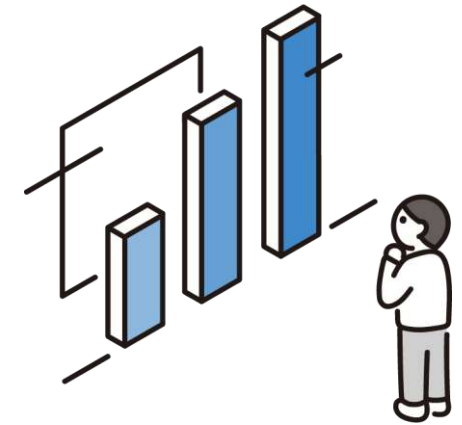
⇒ユーザーエクスペリエンス（UX）やカスタマーエクスペリエンス（CX）が  
ビジネスにおいて非常に重要な時代

## ② デザイン思考の役割

ユーザーの本質的ニーズを探求し、創造的な解決策を導き出す



デザイン思考は政府や企業も注目しており、経済産業省では「デザイン経営」を2018年から提唱



## デザイン経営

「デザイン経営」とは、デザインのパワーをブランドの構築やイノベーションの創出に活用する経営手法

その本質は、人（ユーザー）を中心に考えることで、根本的な課題を発見し、これまでの発想にとらわれない、それでいて実現可能な解決策を、柔軟に反復・改善を繰り返しながら生み出すこと

# デザイン思考の事例

## Apple iPod

デザイン思考を駆使してiPodを開発。ユーザビリティを追求し、経営を立て直す大ヒット製品を生み出す

## Google CSI:LAB

イノベーション プロセスの重要なステップである創造的思考をチームや個人に指導する方法のひとつとして、デザイン思考を利用している

## 任天堂

### 「Wii」の開発

Wiiの開発でデザイン思考を採用し、全ての人が直感的に楽しめる操作性を実現

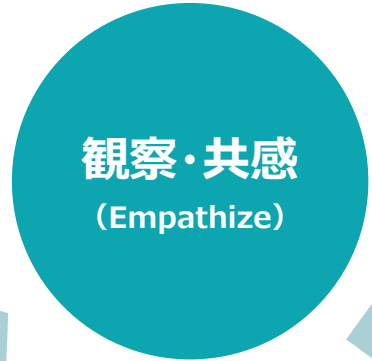
## ソニー

### プロダクトデザイン

製品設計にデザイン思考を統合し、ユーザーの直感に合う使いやすさとスタイルを追求したWalkmanやPlayStationで世界的な成功を収めた

# デザイン思考のプロセス

作成したプロトタイプを実際のユーザーに使ってもらい、その反応やフィードバックを集める  
ここでの学びをもとに、製品やサービスを改善し、さらに洗練させていく



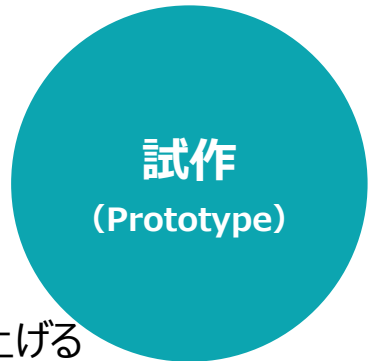
・ユーザーの経験を理解しようと努める  
例えば、アンケートやインタビューを通して、ユーザーが日々直面している問題やニーズについて観察する  
その背後にある感情や動機にまで踏み込んで理解を深める



・先の観察から収集した情報を分析し、ユーザーのニーズや問題点をより具体的に定義していく  
・膨大なデータの中から本質的な課題を見極め、解決すべき真の問題点を明らかにする



ブレインストーミングやその他のクリエイティブな手法を用いて、問題解決のための新しいアイデアを生み出す

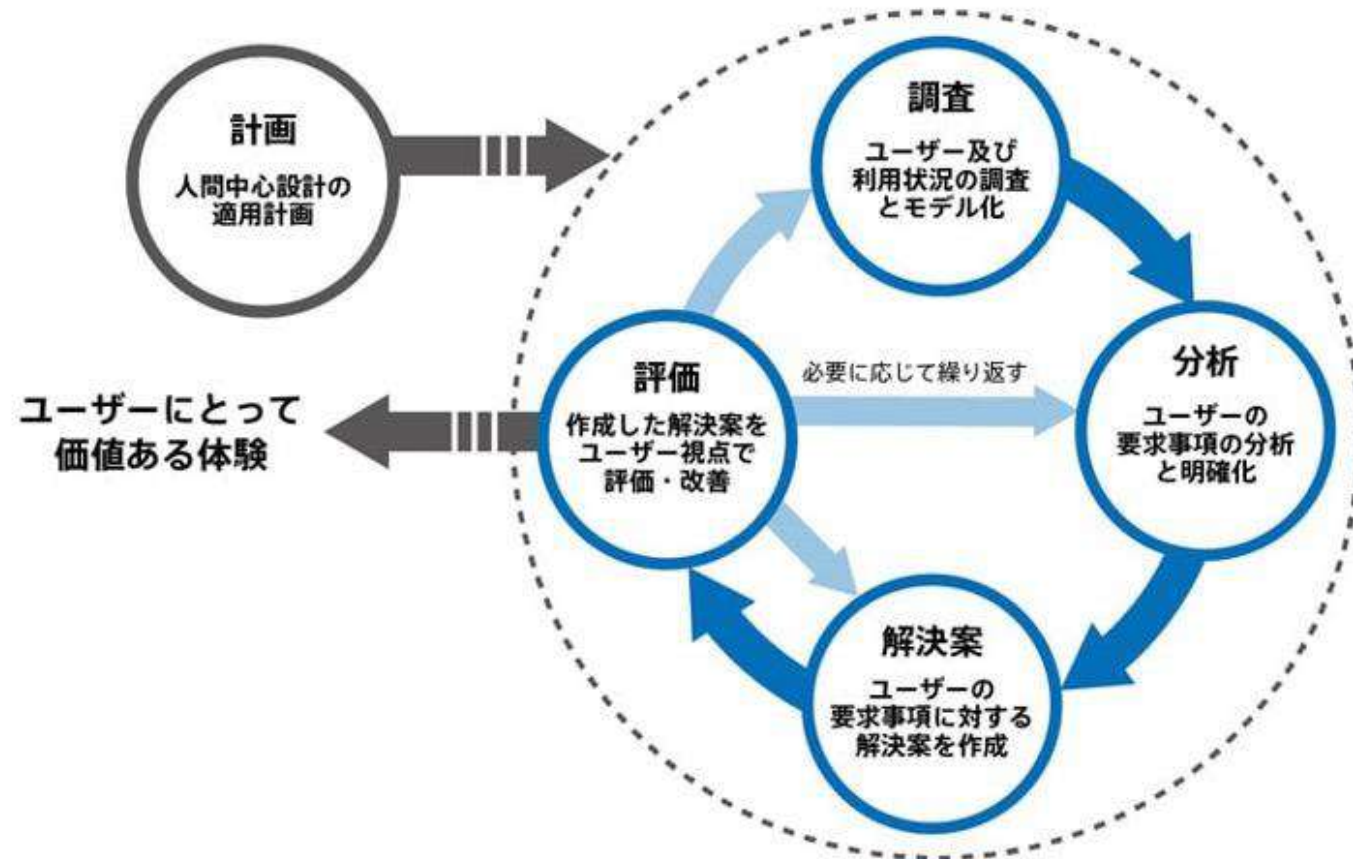


アイデアを具体的な形に落とし込み、プロトタイプを作成する  
完璧を目指すのではなく、素早く形にしてテスト可能なモデルを作り上げる



## デザイン思考が活用されている事例

### 人間中心設計に基づいた製品やサービスの開発





## デザイン思考が活用されている事例

### SONYの「デザインリサーチ」

	デザインリサーチ	マーケティングリサーチ
目的	デザインアウトプット、 アイデア探索（課題の探索）	構築済みの仮説の検証 （解決法の探索）
バックグラウンド	文化人類学など	統計学など
アプローチ	主観的な経験に基づく定性調査が中心	統計データに基づく定量調査が中心
重視点	感性的なインサイト	客観的なロジック
主な手法	観察、インタビュー	アンケート

《SONYのHPより一部抜粋》

## デザイン思考が活用されている事例



《日立製作所のHPより抜粋》

# デザイン思考テスト

本音をきく  
本気でこたえる。

C+ キャリタス就活  
(career+)





## デザイン思考テスト

日米特許技術

イノベーション創発に必要とされるデザイン思考プロセス（**共感・問題定義・アイデア創造・プロトタイプ・テスト**）を自ら高速で回し、事業を創造していく力を測定し、「**創造力**」と「**評価力**」をスコア化できるテスト  
VISITS Technologiesが開発

### POINT

- ・数値化が難しい「創造力」を客観的評価
- ・大手企業、教育機関など200社以上が導入
- ・公開テストの最高スコアは企業・団体に提出が可能
- ・決まった正解があるテストではない

## 導入実績 **150社**以上

Panasonic

 住友商事  
Enriching lives and the world

dentsu

 NISSIN  
日清食品

 三井不動産  
MITSUI FUDOSAN

一生涯のパートナー  
**第一生命**  
Dai-ichi Life Group

Asahi

Eat Well, Live Well.  
**Aji**  
AJINOMOTO

小学館  
SHOGAKUKAN ID

 東急不動産

 SOMPO  
ホールディングス

 KOSÉ

- ✓優秀な人材がほしい
- ✓応募者のなかで**発見できていない才能ある人材**がいるのではないかと
- ✓**新規事業**での活躍適性をみつけたい
- ✓変化の多い時代の**リーダーやマネージャーの新たな基準**がほしい

(デザイン思考テスト開発元：VISITS Technologies社HP・学校向け資料より抜粋)



# デザイン思考テスト

形式：オンライン

時間：創造セッション（30分）

評価セッション（30分）

種別：一般公開/団体非公開

公開テストの場合

公式スコアとして2年間利用可能

料金：有料（通常4,950円）

結果開示：5日以内

- 創造力スコア  
ニーズ発見力, ソリューション創出力
- 評価力スコア  
ニーズ評価力, ソリューション評価力

## 第23回デザイン思考テスト

受検者コード: ABCD1234

デザイン思考スコア **277** 平均点 202 ランク **S**



創造セッション: 2019/04/01 0:00 - 2019/04/07 23:59  
評価セッション: 2019/04/15 0:00 - 2019/04/22 23:59



	点数	平均点	ランク
創造力スコア	<b>135</b>	83	<b>SS</b>
ニーズ発見力	<b>65</b>	41	<b>S</b>
ソリューション創出力	<b>70</b>	41	<b>SS</b>
評価力スコア	<b>142</b>	118	<b>B</b>
ニーズ評価力	<b>75</b>	60	<b>A</b>
ソリューション評価力	<b>67</b>	58	<b>B</b>

各スコア・ランクの定義について

### Point

とても豊かな創造力をお持ちです。目利き力においては人のニーズや願望を見極める能力に長けています。

ぜひこれからも新しいアイデアを世の中に生み出して下さい。

なお、あなたが時間内に創出したアイデア数は平均程度です。アイデアは「量は質を生む」という格言があります。今回はシンプルな思考を心がけ、もう少し頭を柔らかくして臨みましょう。

あなたは直感的に良いアイデアが思いつけてしまうタイプです。ソリューションの目利き力を高めるためには、世の中で流行しているサービスがなぜ広まったのか/成功したのかに着目して自分なりに要因分析をしてみましょう。そうするとソリューションについても目利き力が高まっていきます。

## デザイン思考テストでの算出可能なスコア

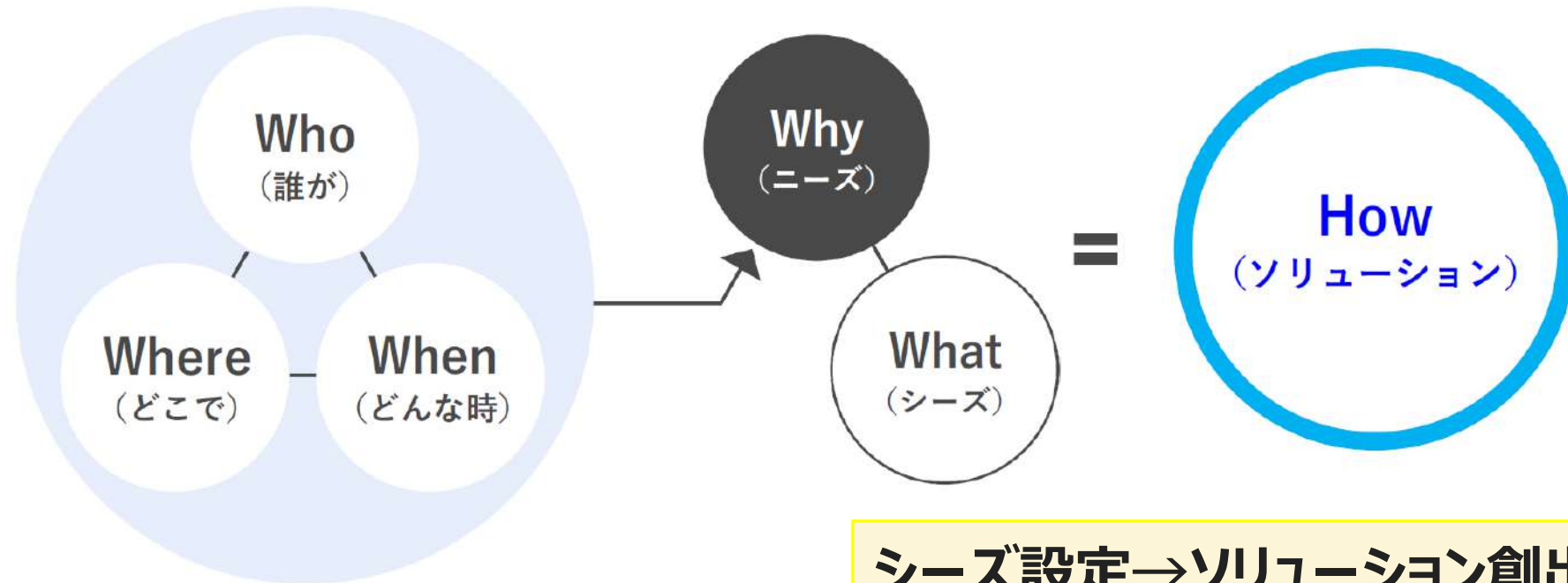
デザイン思考スコア（合計400点満点）		
創造力スコア（計200点）	ニーズ発見力スコア（100点）	人間の根本的なニーズ・時代を先取る新しいニーズに気付く力
	ソリューション創出力スコア（100点）	ニーズに対して、新規性の高い・適切なソリューションを創り出す力
評価力スコア（計200点）	ニーズ評価力スコア（100点）	未解決のニーズや願望の強さを見抜く力
	ソリューション評価力スコア（100点）	ニーズに対して、ソリューションが有効で革新的かを見抜く力

# デザイン思考テストについて

## 創造セッションについて（5W1Hのフレームワーク）

キーワードの組み合わせからアイデアを創出

シーン・状況設定→ニーズ発見



シーズ設定→ソリューション創出

制限時間30分以内に精度の高いアイデアをどれだけ創出できるか



# デザイン思考テストについて

## 創造セッションについて (①シーン設定→ニーズ発見)

No. **03** Who 誰が / Where どこで / When いつ

話好きな父親 近所のスポーツジム 急いで走っている時

**Why** Whoの叶えたい願望

人間ドックを控えたメタボ気味の中年男性は、家族や職場の悩みを共有できるジム仲間が欲しい。

クリックして選択

① Who , Where , When を決定 (選択式)

② Why(かなえたい願望)を記述

Who 誰が 話し好きな	Where どこで 近所の	When いつ 急いで
社員	駅	寝ている時
<b>父親</b>	オフィス	音楽を聞いている時
おじいさん	<b>スポーツジム</b>	仕事をしている時
大学生	飛行機	逃げています時
警察官	自転車	<b>走っている時</b>
	キャンセル	適用する

注意点

現状解決できていない課題か  
Whoの立場になったとき共感できるか

# デザイン思考テストについて

## 創造セッションについて（②シーズ設定→ソリューション創出）

上記「Why」を解決するためのモノ（What）を選択してください。

**What** 何を

履歴を共有する技術またはデータ

上記「Why」を解決するためのモノ（What）を選択してください。

**How** 願望を解決するアイデア

※新規性があり（既存の技術では容易に代用が聞かない）、実現可能性が高いと思えるアイデア

同じジムの利用者で目標を共有するパートナーを設定する。走った距離やトレーニング時間、消費カロリーなどを交互に確認、励まし合えるチャット機能もつけることで、自分一人だと怠けてしまうトレーニングを継続的に続けることができる。

提出する

運動を

履歴を

会社を

玄関を

音楽を

分かりやすくする技術またはデータ

拡大する技術またはデータ

共有する技術またはデータ

縮小する技術またはデータ

簡単にする技術またはデータ

キャンセル

適用する

③What を決定（選択式）

④How(解決アイデア)を記述

注意点

新規性のあるアイデアか  
実現可能性のあるアイデアか

# デザイン思考テストについて

## 評価セッションについて

他の受検者が出したアイデアに対して、ニーズの質、ソリューションの質を4段階で評価

残り 23:11

15 /30

そのニーズに対する解決方法案（How）を評価してください。

Who 誰が      Where どこで      When いつ

話好きな父親      近所のスポーツジム      急いで走っている時

Why 叶えたい願望

人間ドックを控えたメタボ気味の中年男性は、家族や職場の悩みを共有できるジム仲間が欲しい。

What 何を

履歴を共有する技術またはデータ

How 願望を解決するアイデア

同じジムの利用者で目標を共有するパートナーを設定する。走った距離やトレーニング時間、消費カロリーなどを交互に確認、励まし合えるチャット機能もつけることで、自分一人だと怠けてしまうトレーニングを継続的に続けることができる。

通報する

1. Whoの立場になった時に共感できる内容ですか？

全くそう思わない      **そう思わない**      そう思う      非常にそう思う

### 評価の観点

ニーズの

①共感度

②未解決度

ソリューションの

①新規性

②実現可能性

他者のアイデアに適切な評価(共感性・新規性・実現可能性)できるか

# スコア 独自のアルゴリズムで評価

スコア

- 創造カスコア (ニーズ発見力・ソリューション創出力)
- 評価カスコア (ニーズ評価力・ソリューション評価力)



スコアが標準化されているため  
他のテストと比較可能

SSランク	受験者の上位1%以内に相当します
Sランク	受験者の上位5%以内に相当します
Aランク	受験者の上位20%以内に相当します
Bランク	受験者の上位40%以内に相当します
Cランク	受験者の上位60%以内に相当します
Dランク	受験者の上位80%以内に相当します
Fランク	受験者の上位99%以内に相当します

アイデア創出・評価力の質も大事だが「量」も評価対象



# 本源的欲求の事例（一部）

## 物質（モノ・金）

**獲得欲求**「所有物と財産を得たい・増やしたい」

**保持欲求**「お金・モノを手放したくない」

## 向上心・野心

**承認欲求**「認められたい・尊敬されたい」

**優越欲求**「社会的地位を上げたい・他者より優れていたい」

## 愛情

**親和欲求**「他者と交流したい・仲間に加わりたい」

**養育欲求**「弱者を助けたい・保護したい」

**本源的欲求 = 生まれつき誰もが持っている欲求**  
**全人類がターゲットになり得る**

（「破壊的イノベーションの起こし方」：VISITS Technologies社CEO松本勝著より「マレーの欲求リスト」引用）



## テストの点数をランク別に算出

SSランク	受検者の上位1%以内に相当します
Sランク	受検者の上位5%以内に相当します
Aランク	受検者の上位20%以内に相当します
Bランク	受検者の上位40%以内に相当します
Cランク	受検者の上位60%以内に相当します
Dランク	受検者の上位80%以内に相当します
Eランク	受検者の下位20%以内に相当します

実際の画面を見てみよう！ & 体験しよう！

本音をきく  
本気でこたえる。

C+ キャリタス就活  
(career+)



# 創造セッション

本音をきく  
本気でこたえる。

C+ キャリタス就活  
(career+)





残り 28:28 終了する

No. 01

1. Who、Where、Whenから1つずつワードを選択し、シチュエーションを作成してください。

Who 誰が / Where どこで / When いつ

選択する

2. 上記のシチュエーションから創造されるWhoの叶えたい願望(Why)を「～したい」という表現で記入してください。

**Why** Whoの叶えたい願望

※現状、他の方法での解決が難しく、Whoの立場になった時に共感できる願望

20文字以上120文字以下で記入してください。

目 全回答を見る

**Who** 誰が

細かいことを気にしたくない

社長/役員

バイヤー

囚人

エンジニア/プログラマー

レストラン店員

**Where** どこで

新しい

橋

屋上

コンビニ

船

発電所

**When** いつ

そそくさと

育てている時

考え事をしている時

ダイエット中

寝付けない時

体調が悪い時

キャンセル

適用する

## Who 誰が

細かいことを気にしたくない

社長/役員

パイヤー

囚人

エンジニア/プログラマー

レストラン店員

## Where どこで

新しい

橋

屋上

コンビニ

船

発電所

## When いつ

そそくさと

育てている時

考え事をしている時

ダイエット中

寝付けない時

体調が悪い時

# No. 01

1. Who、Where、Whenから1つずつワードを選択し、シチュエーションを作成してください。

**Who** 誰が / **Where** どこで / **When** いつ

細かいことを気にしたくない社長/役員 新しい屋上 そそくさと考え事をしている時



2. 上記のシチュエーションから創造されるWhoの叶えたい願望(Why)を「～したい」という表現で記入してください。

**Why** Whoの叶えたい願望

※現状、他の方法での解決が難しく、Whoの立場になった時に共感できる願望

20文字以上120文字以下で記入してください。

I

チャットで  
アイデアを  
送付してください  
宛先：ホスト

上記「Why」を解決するためのモノ(What)を選択してください。

**What** 何を

選択する

**What** 以下の機能を有するモノ

 別のWhatを表示

商品情報を

予定表・カレンダーを

衛生状態を

行動を

論拠を

厚くする技術またはデータ

議論する技術またはデータ

結合する技術またはデータ

促進する技術またはデータ

維持する技術またはデータ

キャンセル

適用する

Whatをどのように使ってWhyを実現するか、具体的な解決案(How)を記入してください。

## How 願望を解決するアイデア

※新規性があり(既存の技術では容易に代用が利かない)、実現可能性が高いと思えるアイデア

20文字以上120文字以下で記入してください。

I

提出する

チャットで  
アイデアを  
送付してください  
宛先：ホスト



# 評価セッション

本音をきく  
本気でこたえる。

C+ キャリタス就活  
(career+)



残り 29:59

01  
/40

📖 全回答を見る

✅ 終了する

以下の状況におけるニーズ(Why)を評価してください。

Who 誰が

信頼関係を大切にする  
ウェディングプランナ  
ー

Where どこで

清々しい電車

When いつ

ゆっくり/のんびり歩い  
ている時

Why 叶えたい願望

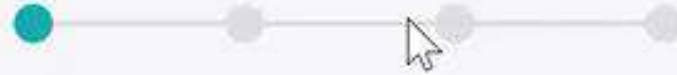
地方創生のため、かつ、電車好きのカップルの要望を叶えたい

What 何を

商品情報を集約する技術またはデータ

How 願望を解決するアイデア

財政困難な地方の情報を募り、同時に電車内で結婚式を挙げたいカップルを募る。



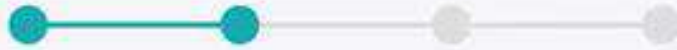
1. Whoの立場になった時に共感できる内容か？

全くそう思わない

そう思わない

そう思う

非常にそう思う



2. 現状、他の方法によって実現できていない願望か？

全くそう思わない

そう思わない

そう思う

非常にそう思う



### 3. 新規性(既存の解決策が無い)の高い解決方法か？

全くそう思わない

そう思わない

そう思う

非常にそう思う



4. ニーズを実現するために有効な解決法か？  
(技術的な実現可能性も踏まえて評価してください)

全くそう思わない

そう思わない

そう思う

非常にそう思う

おつかれさまでした！  
ここからはお知らせです

本音をきく  
本気でこたえる。

C+ キャリタス就活  
(career+)





**学内  
業界・企業  
研究会** **広  
大生**

45社  
出展予定

限定

12/14 土

広島大学 東広島キャンパス 東体育館  
(工学部近く)

12:00-16:00

学年不問 入場無料 入場自由 所要時間OK

早期予約で **1,000** Amazonギフトカード+  
円分プレゼント!  
引き換え条件や詳細はイベントページをご覧ください。

詳細は  
イベントページや  
チラシをCHECK!




主催 広島大学グローバルキャリアデザインセンター  
協賛 キャリタス

株式会社キャリタス広島東広島キャンパス  
〒736-0017 広島市中区紙屋町7-18 東芝フコクビル5F  
TEL: 082-222-7811 (平日10:00~17:00)

早期にご予約いただいた方へ  
〈**1,000円分**〉のギフトカードプレゼント!



今すぐQRコードを読み取って予約しよう!



〈早期予約特典〉前日までに  
ご予約いただいた方へ1,000円分の  
ギフトカード



チラシorハガキ持参で  
500円のギフトカード

※チラシとハガキの併用はできません。



企業ブース5社まわると500円  
8社まわると1,500円のギフトカード



<80名様限定> <完全予約制>  
無料証明写真撮影コーナー

- ・プロのカメラマンによる撮影
- ・スタイリストによるアドバイス
- ・プリント写真4枚（3.0 cm×4.0 cm仕様）
- ・データもプレゼント



※《引換え条件／企業訪問シール4枚以上》

※枠に限りがございますので、  
満枠となり次第、  
受付終了とさせていただきます。



**Q.無料で参加できますか？**

A.無料で参加いただけます。

**Q.スーツでないと参加できませんか？**

A.私服参加OKです。

※証明写真コーナーの予約をされている方は  
スーツをご用意・ご着用ください。

**Q.イベントの終了時間を教えてください。**

A.16:00終了です。実験前後や

サークル・部活の合間など、

スキマ時間でもご参加可能です！

もちろん、途中入場、途中退席OKです。



## 東広島キャンパス 東体育館 (東広島キャンパス内『東図書館』近く)



QRコード読み込み



★チャットURLクリック★

<https://forms.office.com/r/H97rDRJjgQ>