



# #仮説検証



## 参加者向けに、各種デジタルバッジが発行されます

10月下旬より、仮説検証ブートキャンプへの参加、教材視聴、仮説検証ブートキャンプ検定(HCD検®認定)の合格など、さまざまなアクティビティに対して、オープンバッジ規格に準拠したデジタルバッジを発行します。

デジタルバッジは、認定情報が埋め込まれた画像です。名刺への掲載や、linked inのようなビジネス SNS や各種ウォレットサービスを利用し、資格・スキルや、活動への参加履歴として公開できます。

デジタルバッジをいくつ取得できるか、ゲーム感覚で挑戦することもおすすめです。

仮説検証ブートキャンプで発行予定のデジタルバッジ

※ 作成中のものであり、デザイン・内容・種類は変更になる場合があります

## DAY3 会場のお知らせ

DAY3 の会場は、これまでの大崎会館(協力・明電舎さま)から、NEC本社ビル(協力・NECさま)にかわります。最寄り駅は、JR 山手線田町駅または都営地下鉄三田線 / 浅草線三田駅。特徴的な外観が目を引きます。

当日は、1F ロビー(玄関ホール)に集合し、ワークショップ会場へ移動します。このため、時間厳守での集合をお願いします。詳細な情報は、後日、参加者向けオンラインサービスに掲載します。

なお、田町駅三田口から慶応大学に続く慶応仲通り商店街は、飲食店も多いエリア

アです。集合時間にあわせてのランチや、ワークショップ終了後の交流を楽しめます。また、このような建物の密集地は都内に点在しており、災害発生時に想定される課題の一つにもなっています。そんな視点から探索すると、別の仮説の発見があるかも？

DAY3 会場 NEC 本社ビル

住所 : 〒108-8001 東京都港区芝 5-7-1  
 最寄り駅 : JR 山手線 田町駅  
 三田口(西口)より徒歩約8分  
 都営地下鉄三田線 / 浅草線 三田駅  
 A10 出口より徒歩約3分

※ NEC本社ビル写真 Sergey Vladimirov from RU, CC BY-SA 2.0, via Wikimedia Commons

## 「なんちゃって」で終わらせない、仮説検証プロセスを学ぶ

【前ページから続く】  
くる過程で、何か抜け落ちた状態から仮説をつくってしまうような危険性はあると思います。その抜け落ちているものを拾い上げるアプローチとして、観察からペルソナを作るといった、データからだけではないアプローチや手法も必要なんだと思います。

渡辺 簡単に言ってしまうと、どちらがよいか、ではなく、両方のアプローチを使いこなすという視点ですね。

篠原 実は「ペルソナを作る」ということは、仮説を作るためにも、検証のためにも使えます。インタビューも、今回はまず検

証の方法として伝えていますが、仮説を立てる際にも使えます。それぞれの手法はそれぞれで何かを生み出せるわけではなく、役割や組み合わせ方を変えて活用していくものです。ただ、今回はまず少ない手法に絞ってそれぞれを深く理解していただく機会として入門いただき、現場で応用して使えるようになってもらいたい、という思いです。

渡辺 なるほど。手法でいうと今回、ジャーニーマップではなくアクティングアウトを採用している理由はどうしてですか？

篠原 どちらも得たい結果は同じですが、今回は「ペルソナになりきってインタビューを受け

る」といった「当事者になって考える」ことを重視しています。アクティングアウトは、ユーザー役、サービスの提供者役、あるいはサービスで使われるシステム役であればどんな画面でどんなロジックでサービスを提供するのかといったことを、参加者それぞれがなりきって考えて、演じます。それぞれの「当事者になって考える」という点を深掘りすることにおいては、図表にまとめるジャーニーマップよりも直接的に体験できると思います。また、演じた内容を撮影し、客観的に見直すことで、仮説として立てたストーリーを俯瞰するような、別の視点から

の検証ができると思います。理想としては、役を変えて演じ直してみることで、別の視点を得られると思います。

渡辺 当事者意識が重要、ということですね。仮説として構築した世界観の中で、当事者として振る舞ってみて検証し、答えを探していく。参加者には、そういったプロセスを学べる機会をまずは楽しんで、そして活用につなげてもらいたいですね。



## 課題の解像度を上げていこう

仮説検証 BOOTCAMP

災害発生時には、デジタル嫌い又は苦手な人に IT でどんな価値を提供できるか？

- 電源など個別サービスへの予約と運送状況の可視化
- 自分の状況を他者にセキュアに共有できる方法
- 緊急時の連絡方法の簡便化
- 現在地からの簡単な避難所検索
- 自宅避難所までの共有方法
- 避難所の名簿情報の作成とセキュアな共有方法
- 避難所での居間でセキュアな連絡情報管理

9月24日に開催されたDAY1では、参加者全体で取り組む課題を「災害発生時には、デジタル嫌い又は苦手な人に IT でどんな価値を提供できるか？」に絞るとともに、各チーム毎に課題の中心となるペルソナを選んでもらった。

DAY2 までの間に、ペルソナへの共感を深め、課題との結びつきを話し合ったチームもあっただろう。もしかすると、一足先にソリューションの初期アイデアを話題にしているかもしれない。

先に進む前に改めて振り返っておきたいのは、課題をどのように理解したか、とい

点だ。ペルソナやストーリーボードを作っていくにしても、それをインタビューとアクティングアウトで検証するにしても、土台となるのは課題への理解だろう。今回であれば、どのような災害が発生したのか～発生場所、季節、時刻、規模～といった状況についての共通理解だったり、災害による影響～災害直後のライフラインの被害状況や、一週間後などの復旧状況による変化～の見積もり、社会への影響～どのように報道されるのか、SNS ではどう広まっているのか、近隣地域からのボランティアの受け入れはどのように広報されているか～などについて話し合い、共

通の認識を持つておくことが大切になるだろう。つまり、課題に対する設定を深掘りすること、言い換えれば、課題に対する解像度を上げることが、各ワークで検討する内容の精度を上げることに繋がり、最終的なソリューションが魅力あるものになり、その説得力を増すと考えられるのだ。

課題を補強する情報は、実際に被災した時の経験や、被災された方々のエピソード、報道資料など、さまざまなソースから集めることができるだろう。最初から1つのことを深掘りして調べるよりも、時間を決めてチームで手分けして調べてもちよること、短時間に異なる視点の情報が集めやすくなる。

集めた情報を整理するには、刑事ドラマなどでよく見る、壁に資料を貼りだしていき、紐で結んでいくというような「ウェビング」を試してみても楽しいだろう。実際の壁を使わなくても、オンラインサービスで似たようなことはできるし、「KJ法」などの伝統的な手法を試してみることもよいだろう。こうした情報整理の方法は日常業務でも役立つだろうし、普段使っている方法をチームで共有しあうことも刺激になるだろう。

対面で行う仮説検証ワークショップの時間は短いため、ぜひ参加者向けオンラインサービスの各チームの部屋にて、情報交換を進めてもらいたい。

# オンラインサービスで、 仮説検証をフカボリしよう

仮説検証ブートキャンプの特長の一つが、充実したコンテンツとコミュニケーションサービス。ワークショップで体験することを事前に学習するだけでなく、実践した後の振り返りにも、活用していこう。

ラーニングサイト <https://learning.sociomedia.com/login/hv-bootcamp>

参加者向けオンラインサービス <https://hv-bootcamp.sociomedia.com/>

## 仮説検証の知識習得

### 人間中心設計の基礎

#### HCD 基礎検定 (HCD 検®)

検定は既に終了し、合格結果も発表されているが、学習テキストは人間中心設計に取り組む際に繰り返し参照できる。このテキストで概要を学んだ後は、興味を持った分野や手法について、フカボリしてみよう。



## 実践形式フィールドワーク

### ペルソナ法



「ペルソナ」という言葉を目にする機会は増えたが、実際にそれはどのような目的でどのように作り、そしてどのように活用するのか。この動画では、ペルソナを活用するための「共感マップ」も紹介しながらフカボリしていく。



### ストーリーボード法



「ペルソナ」は課題をどのように定義し、それをどんな形で解決し、何を求めるのだろうか。ストーリーボードを活用してその流れを整理し、さらにフカボリしていこう。

### アクティングアウト法



ストーリーボードの内容を検証するには、さまざまな方法がある。ここでは、配役にわかれてストーリーボードにしたがって演じてみる、アクティングアウトを紹介する。自分たちで演じ、それを見直すことで、ストーリーボードを味わいながらフカボリしていこう。

## 「仮説検証」について知る



課題解決のために「仮説検証」を行おうとすると、普段は自然に行っているものの、その手順や方法に迷いを感じることもある。この動画では「仮説検証」をかみ砕くところからはじめ、フカボリしていく。

### インタビュー法



「ペルソナ」は、いわば課題に関係する登場人物の仮説だ。仮説であるペルソナをフカボリして検証するためのインタビューについて紹介する。

## 企画プレゼンテーション



11月22日にパシフィック横浜で開催される「EdgeTech+ 2024」内で行なわれる企画プレゼンテーションでは、チームで検討したソリューションを、ステージ上でアクティングアウトとして披露する。この最終舞台までに、ラーニングサイトとオンラインサービスでフカボリし、仮説検証を繰り返しておこう。

# 「なんちゃって」で 終わらせない、 仮説検証プロセスを学ぶ

「仮説検証」に取り組む際の要点とは、何だろうか。主催者とプログラム監修者に話を聞いた。

### 渡辺 博之

組込みシステム技術協会 副会長  
株式会社エクスマーショーン 代表取締役社長



### 篠原 稔和

人間中心設計推進機構 理事長  
ソシオメディア株式会社 代表取締役社長



## 「ジョブ理論」と 仮説検証

篠原 渡辺さんとは以前、あるイベントで一緒に登壇させていただいて、その時にはアメリカのシェイクの話で盛り上がりました。

渡辺 ちょうど読んでいたクリステンセンの「ジョブ理論」で紹介されていた話でしたね。あれはまさに「仮説」「検証」のよい事例だと盛り上がって。

篠原 アンケートのようなデータ分析を中心にしているアプローチと、実際の利用者の観察からはじめるアプローチの違いが印象的です。自動車に乗る人に寄り添って話を聞いたり、子

どもに寄り添って観察することで、シェイクに対する異なるニーズがあることに気づくが、それはデータからだけで見つけることは難しい。そのニーズと役割、本の中では「ジョブ」と呼んでいましたが、それを利用者の観察を起点とした仮説検証を通してあぶり出すことの大切さ、そんな会話でした。

渡辺 それ以来考えていたのですが、現場での仮説検証は「やっている気になりやすい」ことが危険だとも感じています。観察はどうにでもできると思われているし、仮説はどんな形であれ、出てきたものは仮説です。検証もなんとなくのフィードバックですますこともできてしまう。

今回の仮説検証ブートキャンプでは、仮説に対応してそれを検証するというプロセスを何段階か繰り返すと思いますが、参加者にはその手法、繰り返しの大切さや醍醐味を感じてもらって、「なんちゃって」で終わらせない考え方を学んで、持って帰ってほしいんですよ。

## ゴム鞆のペルソナを 作らないために

篠原 今回は課題に対して、まず「ペルソナ」で仮説を立て、「インタビュー」で検証し、「ストーリーボード」の形で再度仮説を立て、「アクティングアウト」で俯瞰して検証するというプロセスですめています。最初の

「ペルソナ」を考えるとということでも、渡辺さんが気にされるように、都合のよいユーザー像を作ってしまうがちです。そういった都合のよいペルソナは「ゴム鞆のようなペルソナ」と呼んだりしています。ゴム鞆のペルソナは、作った人の中からできてしまったものです。そうではなく、観察して、話を聞いてということを丁寧に繰り返して、そこで感じたものをペルソナという形にまとめてもらいたいと考えています。その意図は注意して参加者にも伝えたいと思います。

渡辺 うちの会社でも、新製品を作る時の企画ではカスタマージャーニーマップをやったりする

んですよ。本を読んでやったりするので形にはなりますが、ペルソナの設定自体は重要だととらえていないことも多くて。ゴム鞆のようなペルソナを三種類くらい用意して、その検証はそこそこに、すぐに行動やタッチポイントといった部分にすすんでそこに時間をかけてしまう。ペルソナという言葉自体は、もう8割くらいの人知っているという状態で、「なんとなく」で簡単に作れそうに感じるのかもしれませんが。今回は、そこにあえて、検証を行ってみると。

篠原 はい、経験者は特に、ペルソナに対してインタビューで検証することに、何度も取り組んでみてほしいですね。

篠原 データの積み上げによる仮説も、確かに仮説の一つですが、データという現実の一部の断面から、抽象化した仮説をつ

【次ページへ続く】