

Creative Application 2021 2nd

Creationのデザイン4：チームのデザイン

演習講師 渡辺電気株式会社

渡邊 賢悟

本日のテーマ

- ▶ **自分とチームを重ねて観える，自分とチームの姿**

チームと自分のキャンバスを描く

- ▶ 自分とチームの関係を描き出す
 - ▶ チームのキャンバス
 - ▶ (チームでの)セルフのキャンバス

- ▶ キャンバスを**重ねて相違点・共通点を観察**

関連キーワード

- ビジネスモデルキャンバス
- 「ビジネスモデルYOU」
- 「ビジネスモデルforTeams」

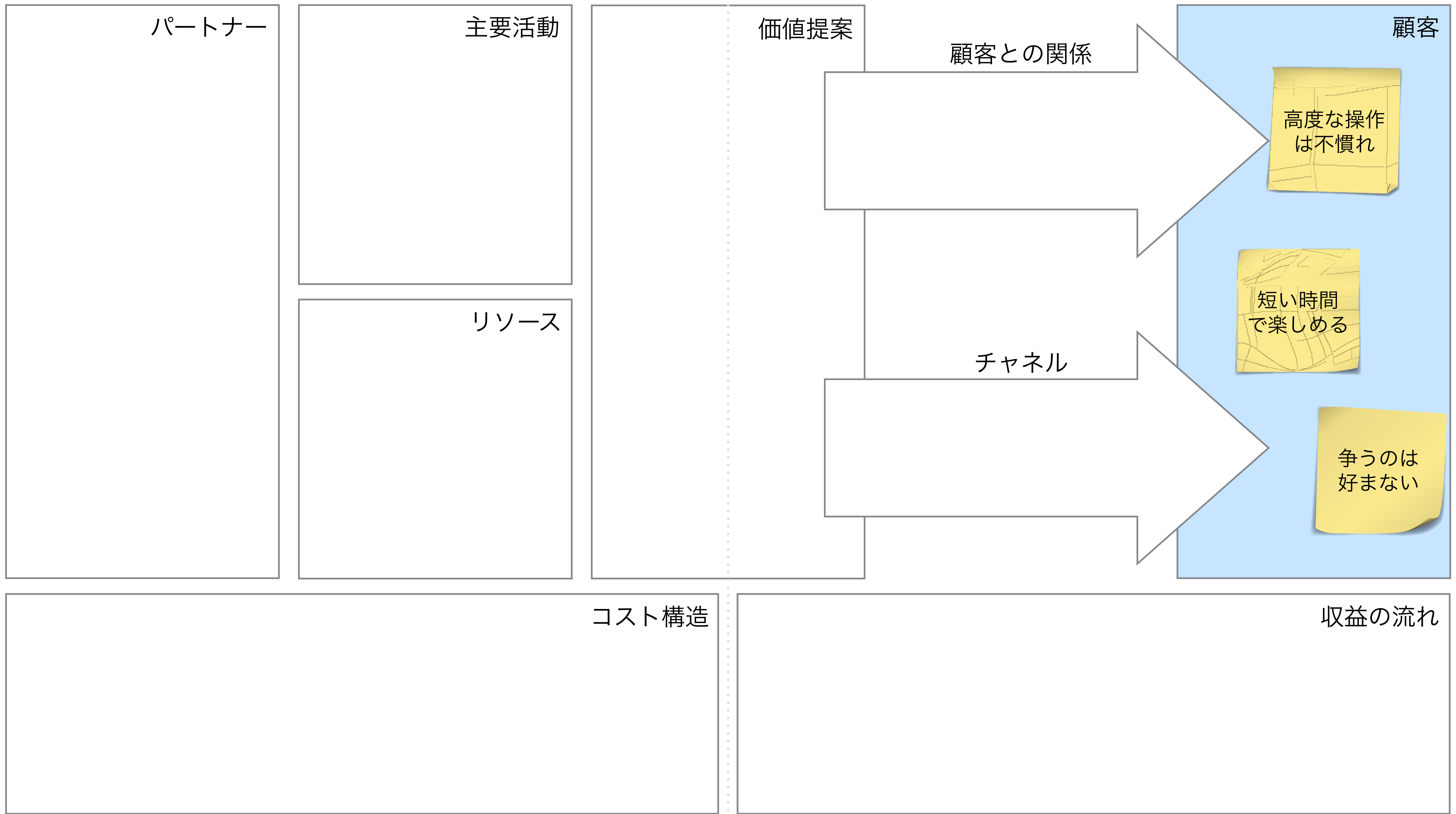
チームキャンバス1：チームの目的と顧客

- ▶ チーム結成とチームキャンバス
 - ▶ **方向性からスタート**
 - ▶ 誰(**顧客**)に向けているのか考える
 - ▶ **メンバ全員で描く**
- ▶ 次頁からインディゲーム制作のシミュレート

関連キーワード

- ビジネスモデルキャンバス
- 「ビジネスモデルYOU」
- 「ビジネスモデル for Teams」
- パーソナルキャンバス
- ファシリテーター
- 演技、関係性の中の我と私

例：ゲームApp制作のチームキャンバス(1)



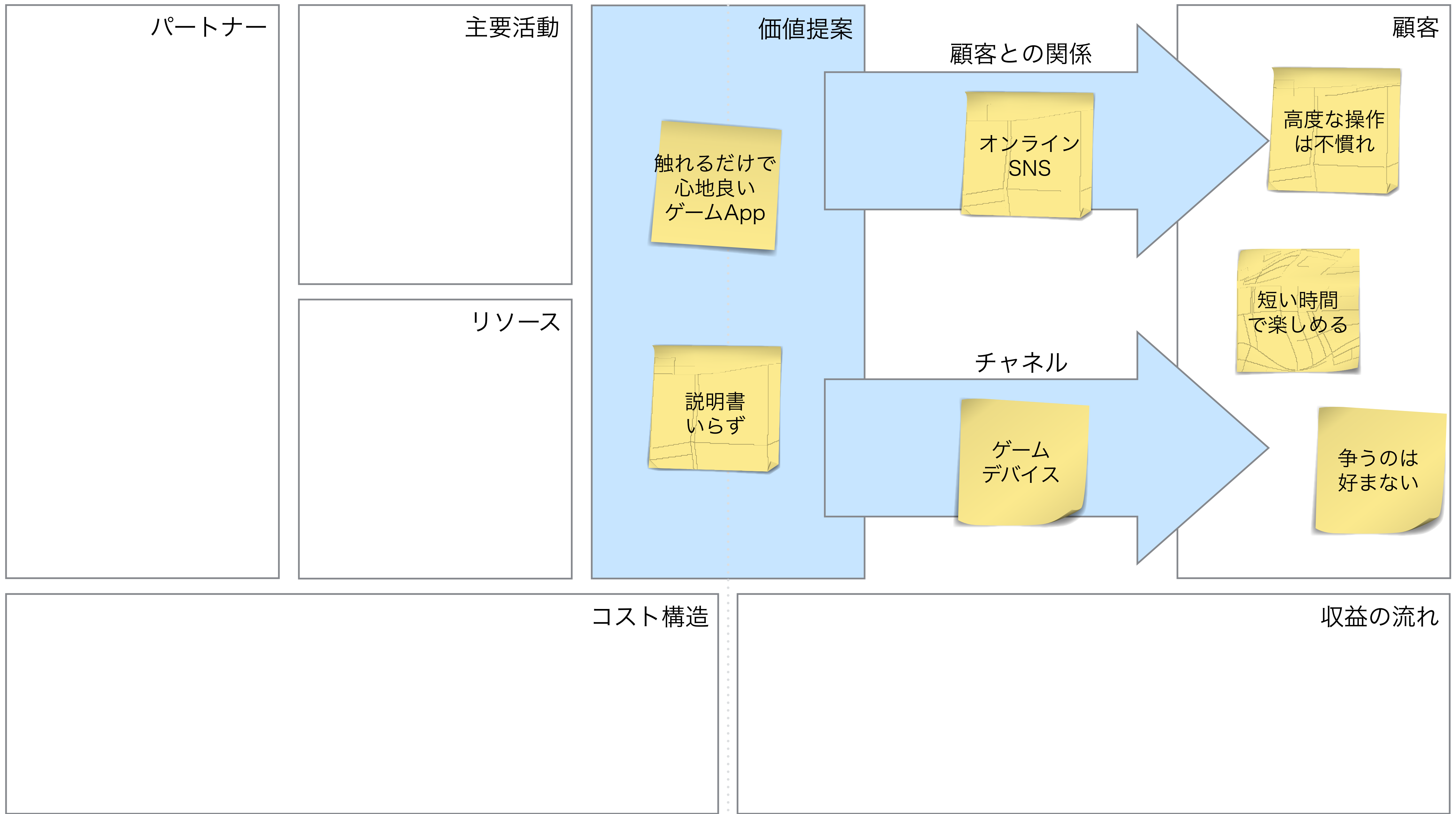
チームキャンバス2：生み出す価値

- ▶ 顧客に与えたい価値
 - ▶ **どんな「良い」をつくるか**
 - ▶ **どんな関係を築くか**
- ▶ **価値提案・関係・チャネルを描く**

関連キーワード

- ビジネスモデルキャンバス
- 「ビジネスモデルYOU」
- パーソナルキャンバス

例：ゲームApp制作のチームキャンバス(2)



チームキャンバス3：活動の展開

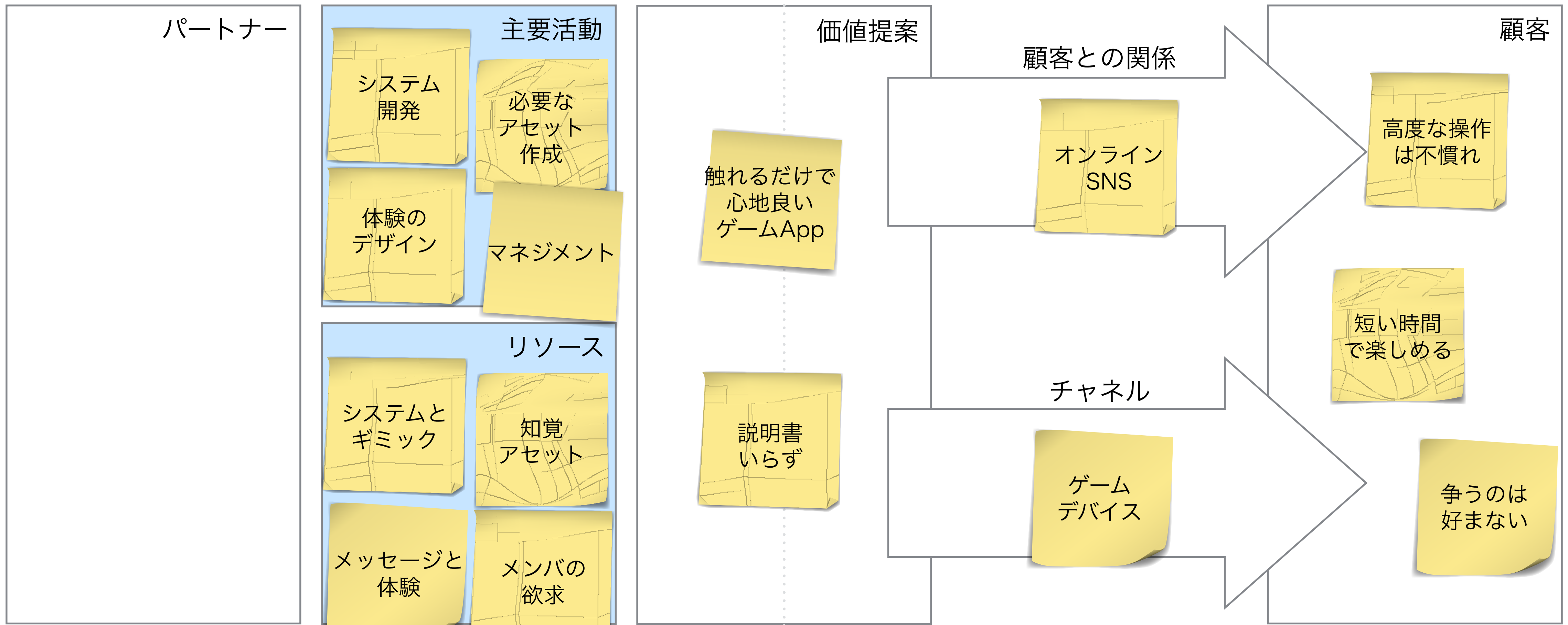
- ▶ 価値を生み出す
 - ▶ 価値を下支えする資材と行動
- ▶ **主要活動とリソース**を描く
- ▶ 可能であれば、**コスト**も描く

関連キーワード

- ビジネスモデルキャンバス
- 「ビジネスモデルYOU」
- パーソナルキャンバス

例：ゲームApp制作のチームキャンバス(3)

性能



価値

コスト構造

収益の流れ

時間と労力
体力と精神力
設備や勉強のお金

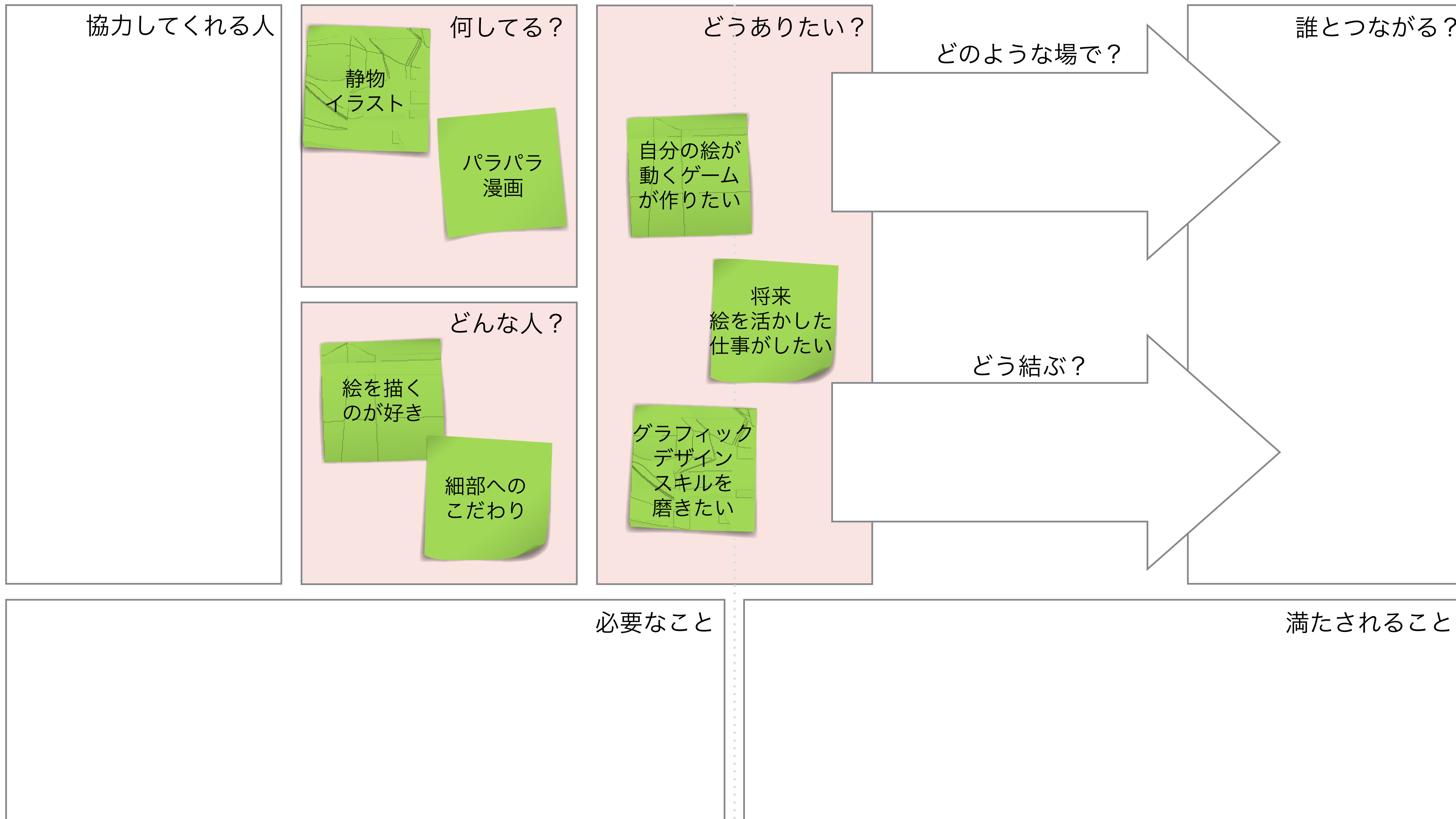
セルフキャンバス1：メンバーとしての自分

- ▶ **チームに参加する自分のセルフキャンバス**
- ▶ 素直な自分
 - ▶ **普段どんな人？ 何してる？**を描く
- ▶ **メンバーとしての自分**
 - ▶ **チームでどうありたい？**を描く

関連キーワード

- ビジネスモデルキャンバス
- 「ビジネスモデルYOU」
- 「ビジネスモデル for Teams」
- パーソナルキャンバス
- セルフキャンバス
- 我と私
- 今此処と方向
- 共感マップ
- プロフェッショナルアイデンティティ
- スカイル(スキル+スタイル)

例：ゲームApp制作のとあるメンバのセルフキャンバス(1)



セルフキャンバス2：チームと顧客とのつながり

- ▶ **自分と2つ**のつながり
 - ▶ 自分とチームのつながり（内部接続）
 - ▶ 自分と顧客のつながり（外部接続）

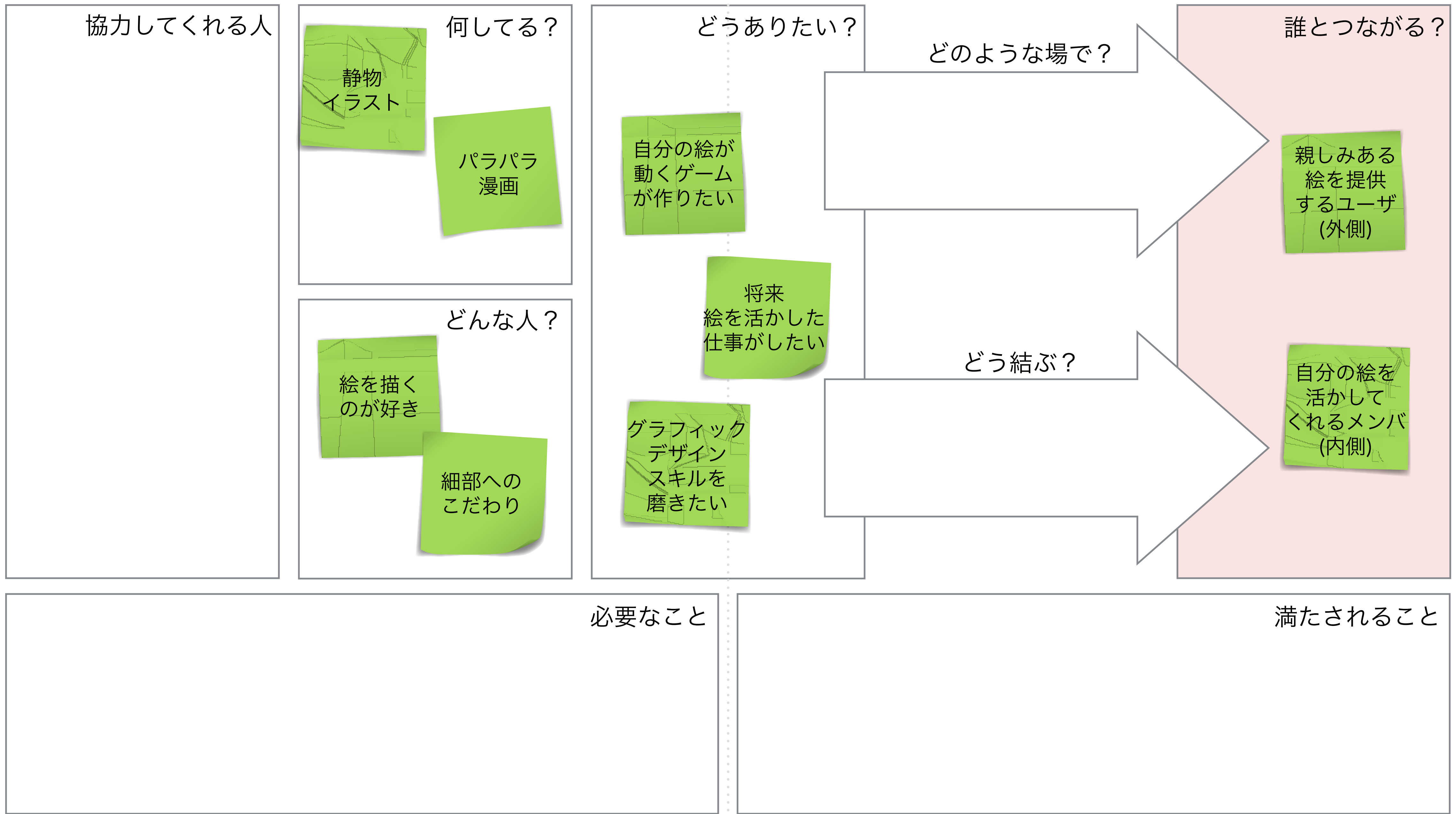
- ▶ 2つについて、**誰とつながる？**を描く

関連キーワード

- ビジネスモデルキャンバス
- 「ビジネスモデルYOU」
- 「ビジネスモデル for Teams」
- パーソナルキャンバス
- セルフキャンバス
- 我と私
- 今此処と方向
- 共感マップ
- プロフェッショナルアイデンティティ
- スカイル(スキル+スタイル)

例：ゲームApp制作のとあるメンバのセルフキャンバス(2)

今此処



キャンパスのフィット1：重ねて観る

▶ 個人とチームの欲求

- ▶ 個人は、自分の希望をチームに求める
- ▶ チームは、目的達成を個人に求める

▶ チームとセルフのキャンパスを重ね合わせ

- ▶ 相違点と共通点を見極め
- ▶ フィットするよう、キャンパスを更新する

関連キーワード

- ビジネスモデルキャンパス
- 「ビジネスモデルYOU」
- 「ビジネスモデル for Teams」
- パーソナルキャンパス
- セルフキャンパス
- 我と私
- 今此処と方向
- 共感マップ
- プロフェッショナルアイデンティティ
- スカイル(スキル+スタイル)

例：ゲームApp制作のキャンバスのフィット例(1)

主要活動

- システム開発
- 必要なアセット作成
- 体験のデザイン
- マネジメント

リソース

- システムとギミック
- 知覚アセット
- メッセージと体験
- メンバの欲求

何してる？

- 静物イラスト
- パラパラ漫画

どんな人？

- 絵を描くのが好き
- 細部へのこだわり

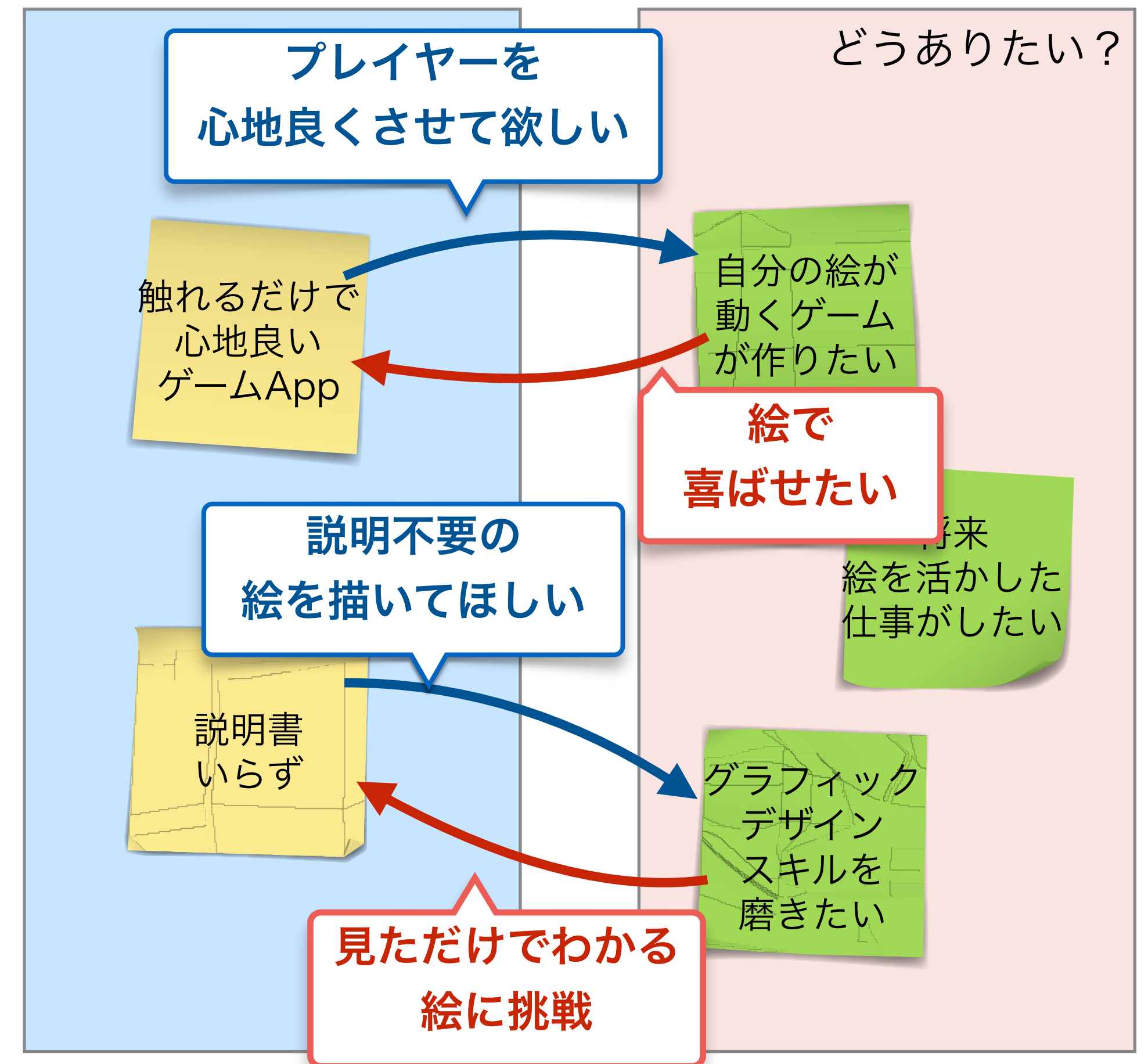
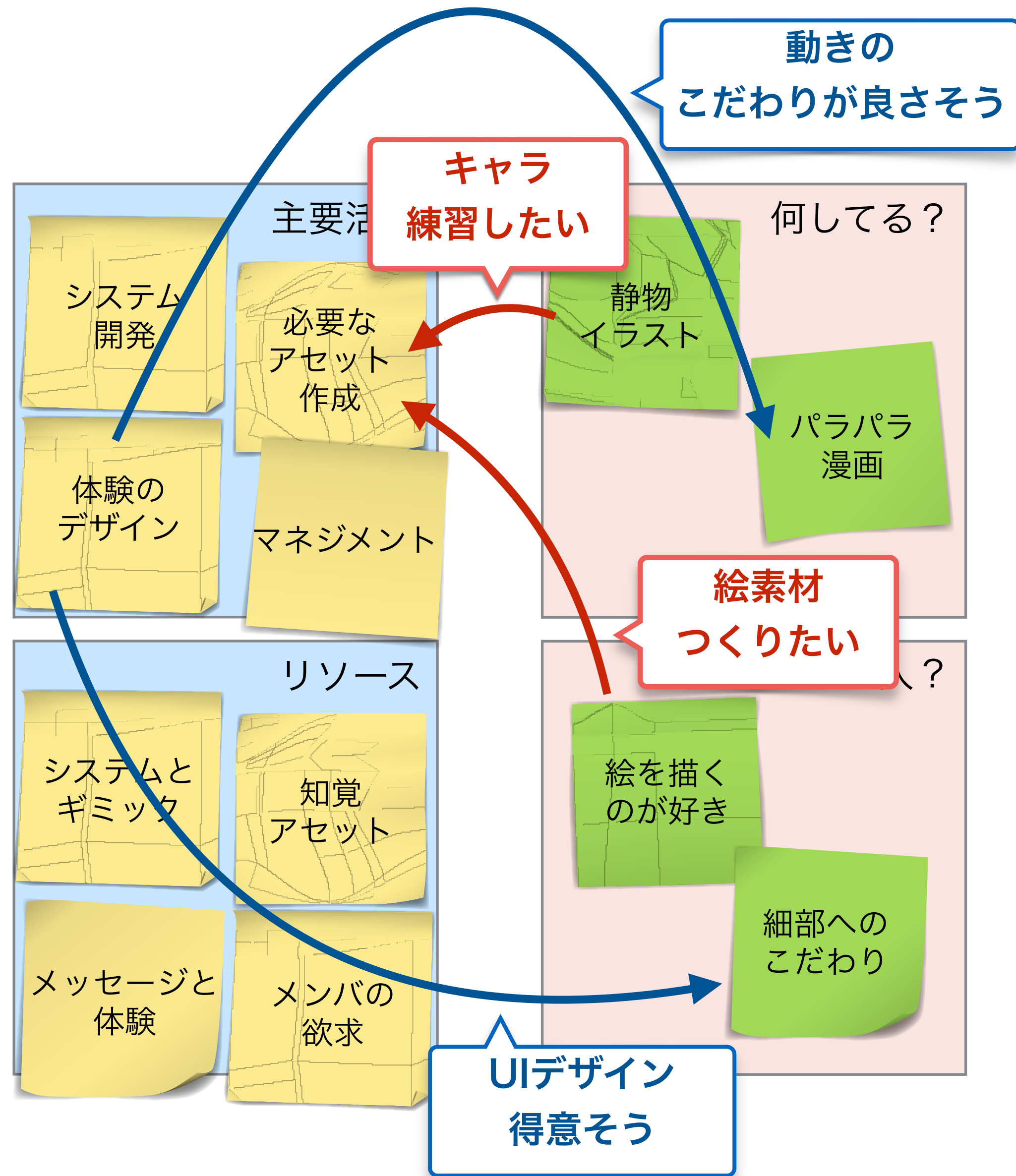
価値提案

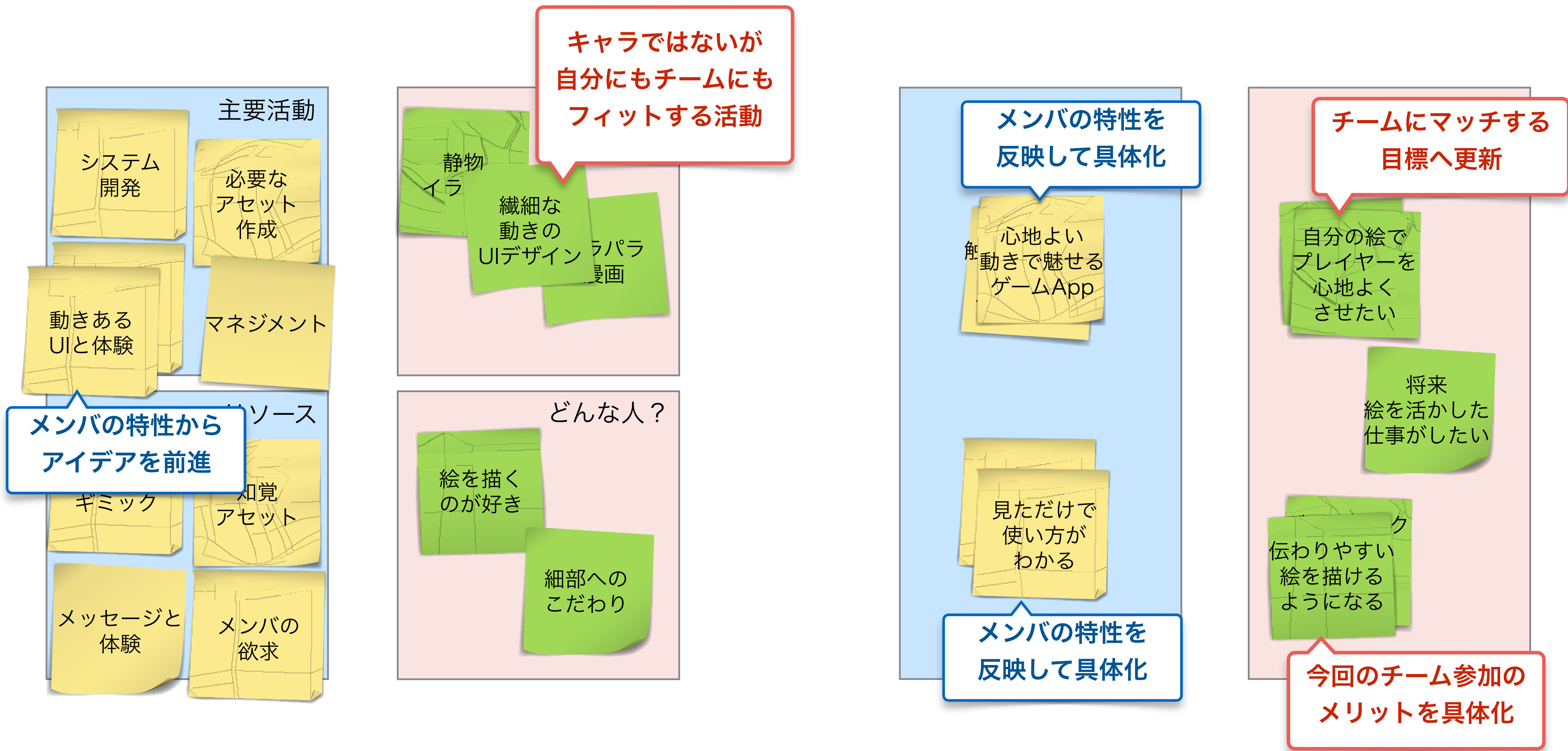
- 触れるだけで心地良いゲームApp
- 説明書いらず

どうありたい？

- 自分の絵が動くゲームが作りたい
- 将来絵を活かした仕事がしたい
- グラフィックデザインスキルを磨きたい

例：ゲームApp制作のキャンバスのフィット例(2)





キャンパスのフィット2：分業の更新

- ▶ 活動は刻々と変化 → **分業内容も更新**
 - ▶ **肩書きで活動を決めつけない → フィット重視**
 - ▶ 双方のメリット具体化 → **折衷・合一**
- ▶ スタイル(取り組み方) の考慮
 - ▶ **スキルのフィットと、スタイルのフィット**
- ▶ マネジメント → **フィットの調整役**
 - ▶ キャンパス更新を通して、フィットを高める

関連キーワード

- ビジネスモデルキャンバス
- 「ビジネスモデルYOU」
- 「ビジネスモデル for Teams」
- パーソナルキャンバス
- セルフキャンバス
- 我と私
- 今此処と方向
- 共感マップ
- プロフェッショナルアイデンティティ
- スカイル(スキル+スタイル)

キャンパスのフィット3：この後の展開

- ▶ 以降も**キャンパスの更新**を続ける
 - ▶ **顧客**の深化
 - ▶ **関係、チャネル**の具体化
 - ▶ **パートナー**の発見
 - ▶ **コスト**の見直し
- ▶ **個人とチームの収益，顧客の受益**を高めていく

自分とチームを重ねて観える、自分とチームの姿

- ▶ 2つのキャンバスを重ねてフィットさせる
 - ▶ 双方の折衷で、フィットを高める
 - ▶ 自分, チームの我の偏り調整と言える
 - ▶ 自分とチームのメリットを明確にする
 - ▶ 実践はより複雑だが, 基本は同じ
 - ▶ キャンバスをアップデートしつづける

質問一助・考察一助

- a. 今回はキャンバスの重ね合わせ、部分フィットの紹介にとどまったが、実践するとキャンバス全体におよぶ。全体をみたとき、現状考えうる課題はあるだろうか
- b. フィットする際の注意点はありますか
- c. その他、今回の内容で深めたいところがあれば

次回予定

- ▶ **Creationのデザイン5 : ビジュアルのデザイン**

参考文献

1. 藤田一照, 「アップデートする仏教」, 幻冬舎, 2013
2. 藤田一照, 永井均, 山下良道, 「仏教3.0を哲学する」, 春秋社, 2016
3. 飲茶, 「史上最強の哲学入門」, 河出文庫, 2015
4. 飲茶, 「史上最強の哲学入門 東洋の哲人たち」, 河出文庫, 2016
5. 森田真生, 「数学する身体」, 新潮社, 2018
6. 西田幾多郎, 「善の研究」, 青空文庫, 1979
7. 藤田正勝, 「日本哲学史」, 昭和堂, 2018
8. 岡本裕一郎, 「いま世界の哲学者が考えていること」, ダイヤモンド社, 2016
9. 竹田青嗣, 「現象学入門」, NHK出版, 1989
10. マルクス・ガブリエル著, 清水 一浩訳, 「なぜ世界は存在しないのか」, 講談社選書メチエ, 2018
11. アレックス・オスターワルダー他著, 小山龍介訳, 「ビジネスモデル・ジェネレーション ビジネスモデル設計書」, 翔泳社, 2012
12. ティム・クラーク他著, 神田昌典訳, 「ビジネスモデルYOU」, 翔泳社, 2012
13. ティム・クラーク、ブルース・ヘイゼン他著, 今津美樹訳, 「ビジネスモデル for Teams」, 翔泳社, 2012
14. 沼上幹, 「組織デザイン」, 日本経済新聞出版, 2004