

Creative Application 2021 2nd

Creationのデザイン5：ビジュアルのデザイン

演習講師 渡辺電気株式会社

渡邊 賢悟

本日のテーマ

- ▶ **価値をみせる視覚表現の設計**

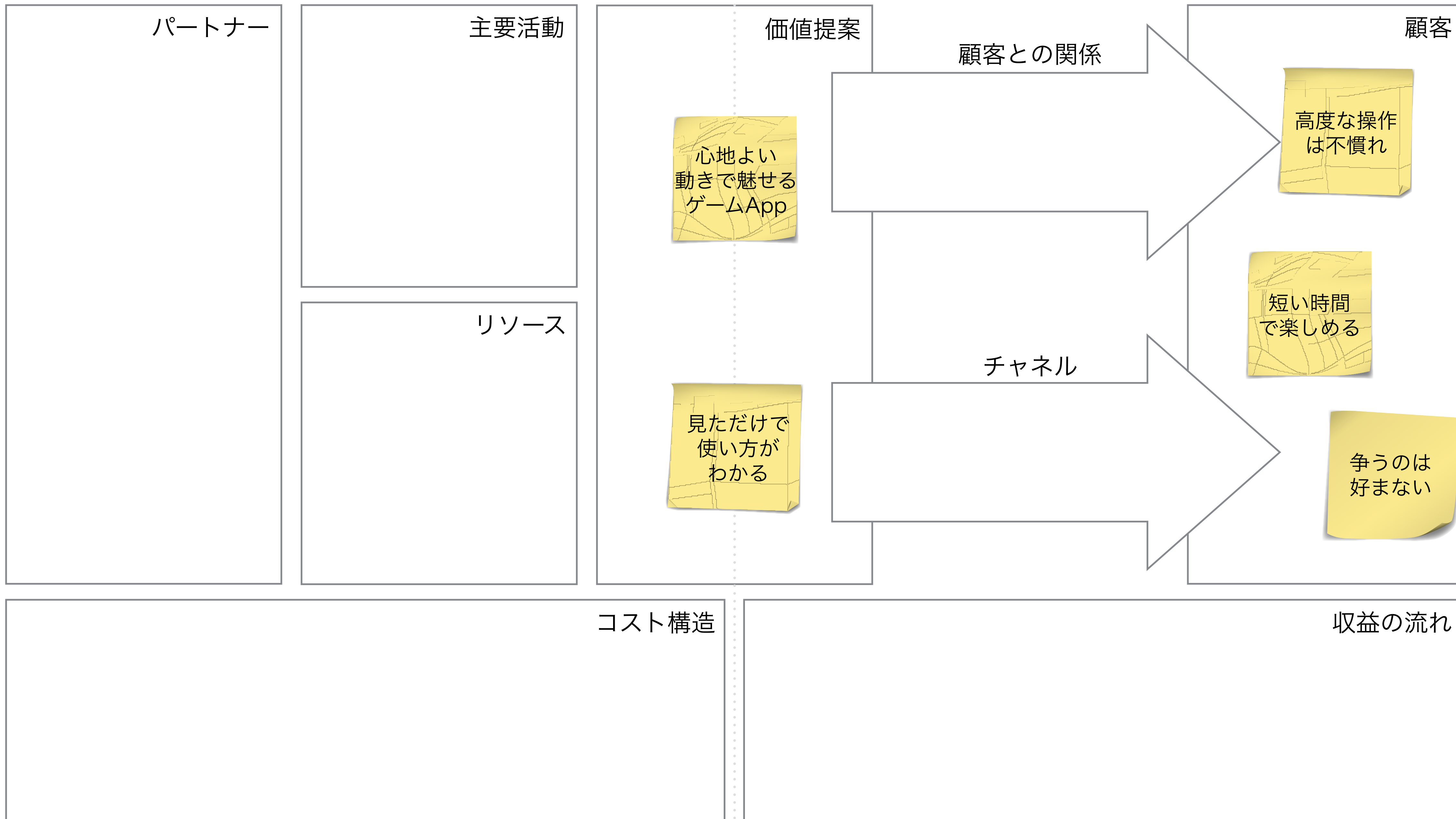
キャンバスとビジュアル設計

- ▶ キャンバスの方針からビジュアルの設計へ
 - ▶ **誰(顧客)が見るか**からはじめる
 - ▶ ビジュアルがなぜ必要か考える
 - ▶ キャンバスを眺め、**必要なスキルを見極め**
 - ▶ **スケッチやプロトタイピング**
- ▶ 前回のゲーム制作のビジュアルを想定する

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forTeams」

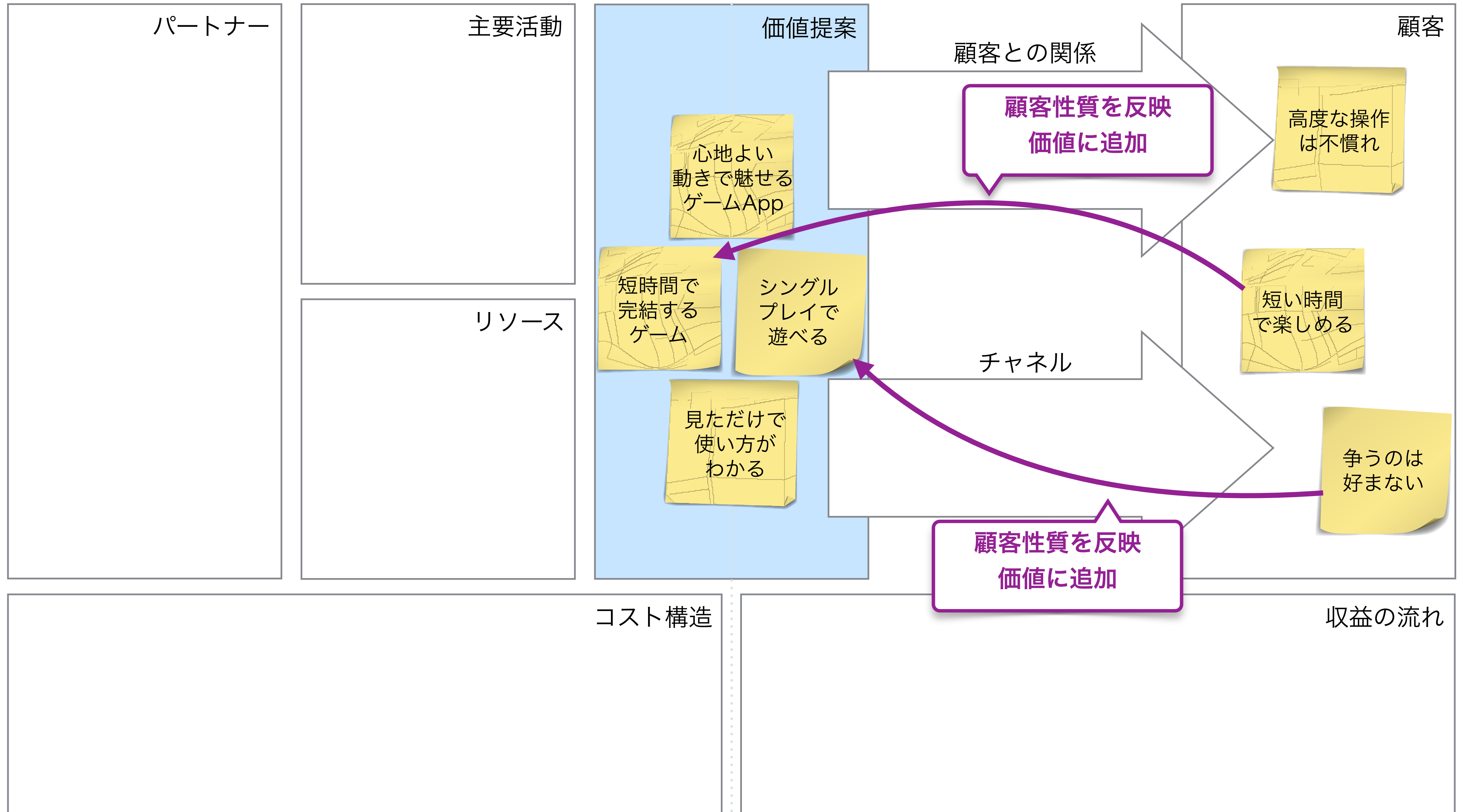
例：ゲームApp制作のチームキャンバス・ビジネスモデルキャンバス(1)



性能

価値

例：ゲームApp制作のチームキャンバス・ビジネスモデルキャンバス(2)



性能

価値

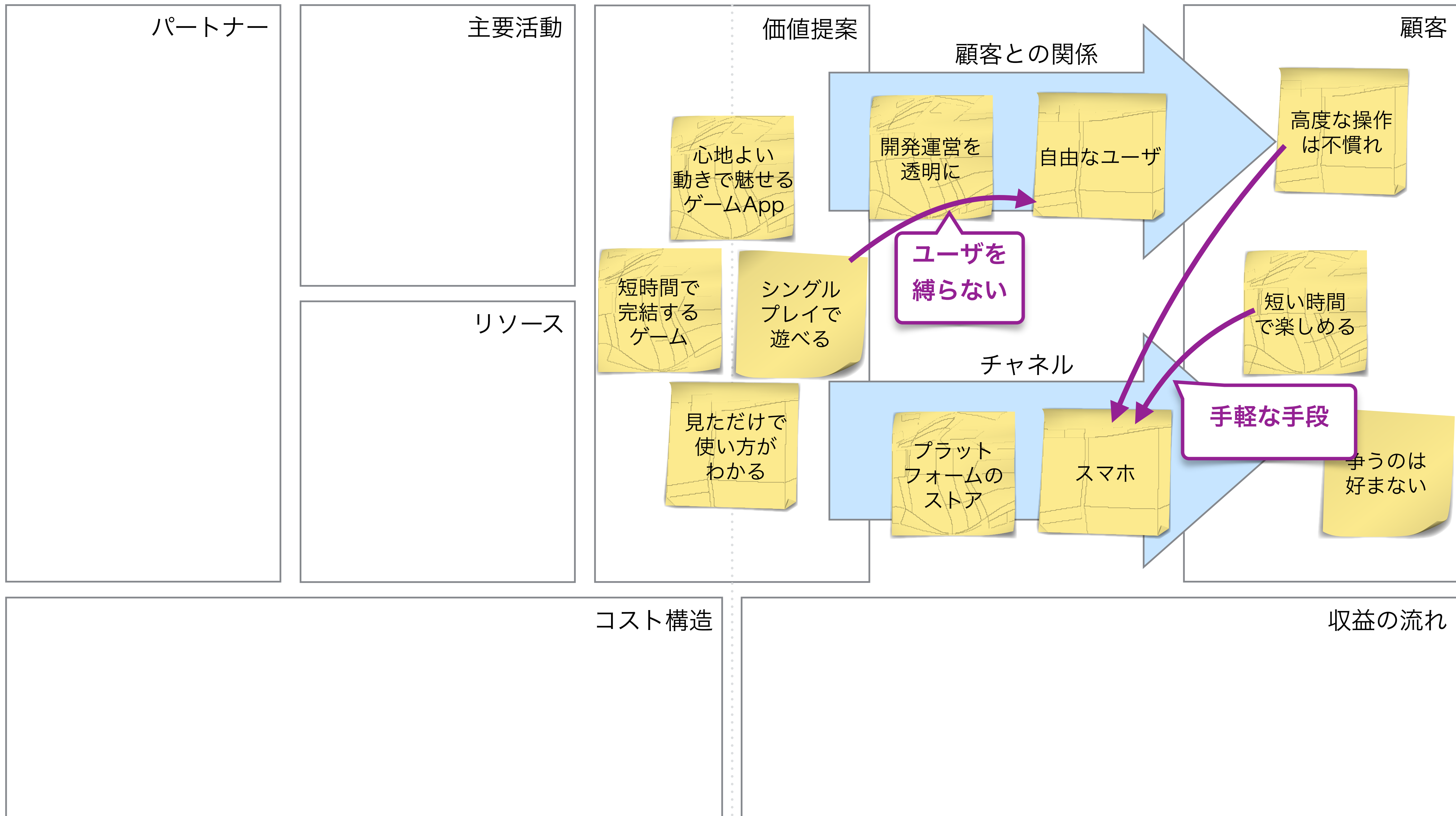
キャンバス方針：価値を詰める

- ▶ ブロックを行き来して価値を具体化する
 - ▶ **価値提案**を膨らませる
 - ▶ **チャネル・顧客との関係・顧客も更新**
- ▶ 全体の方向性を研いでいく

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forTeams」

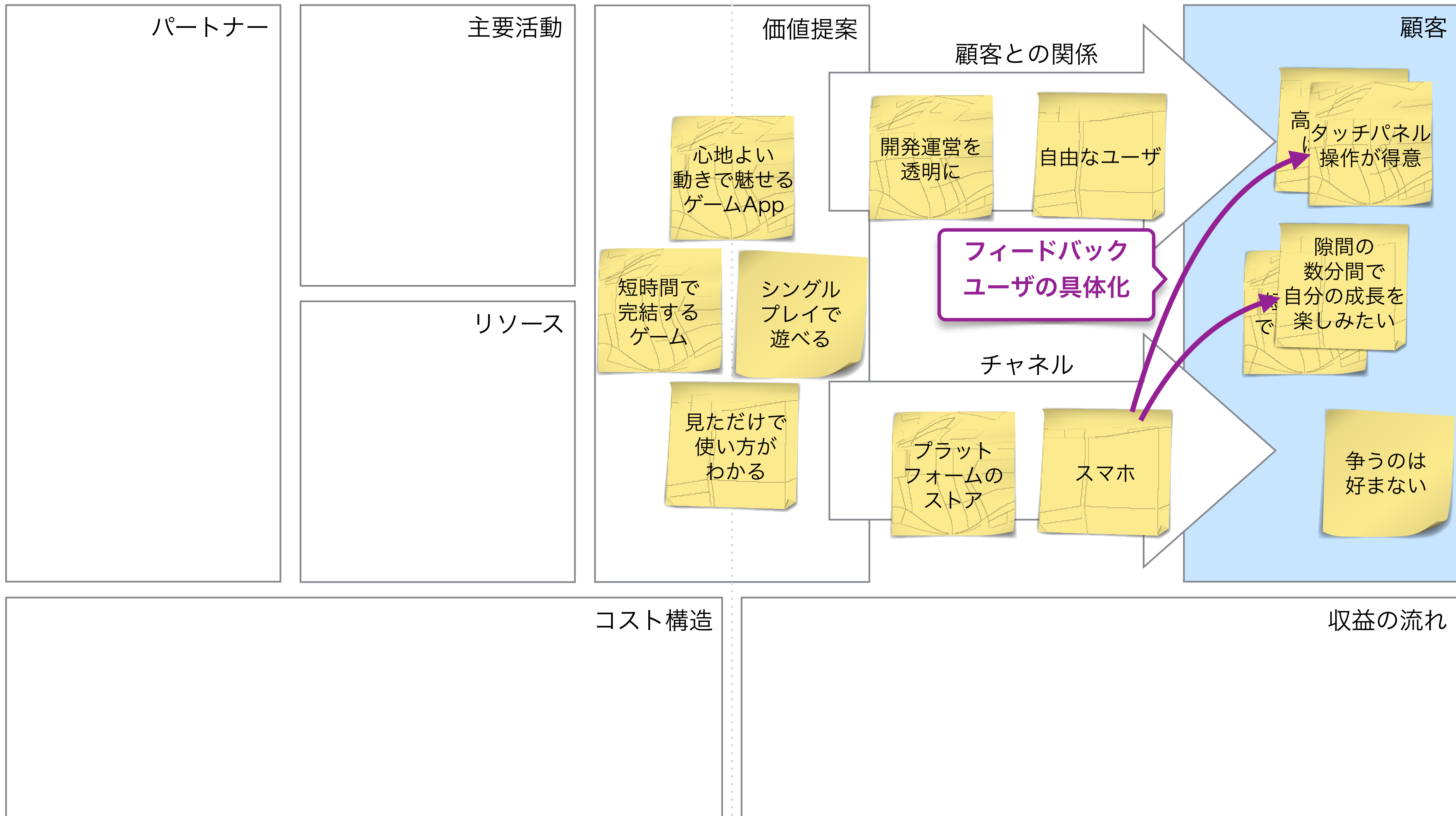
例：ゲームApp制作のチームキャンバス・ビジネスモデルキャンバス(3)



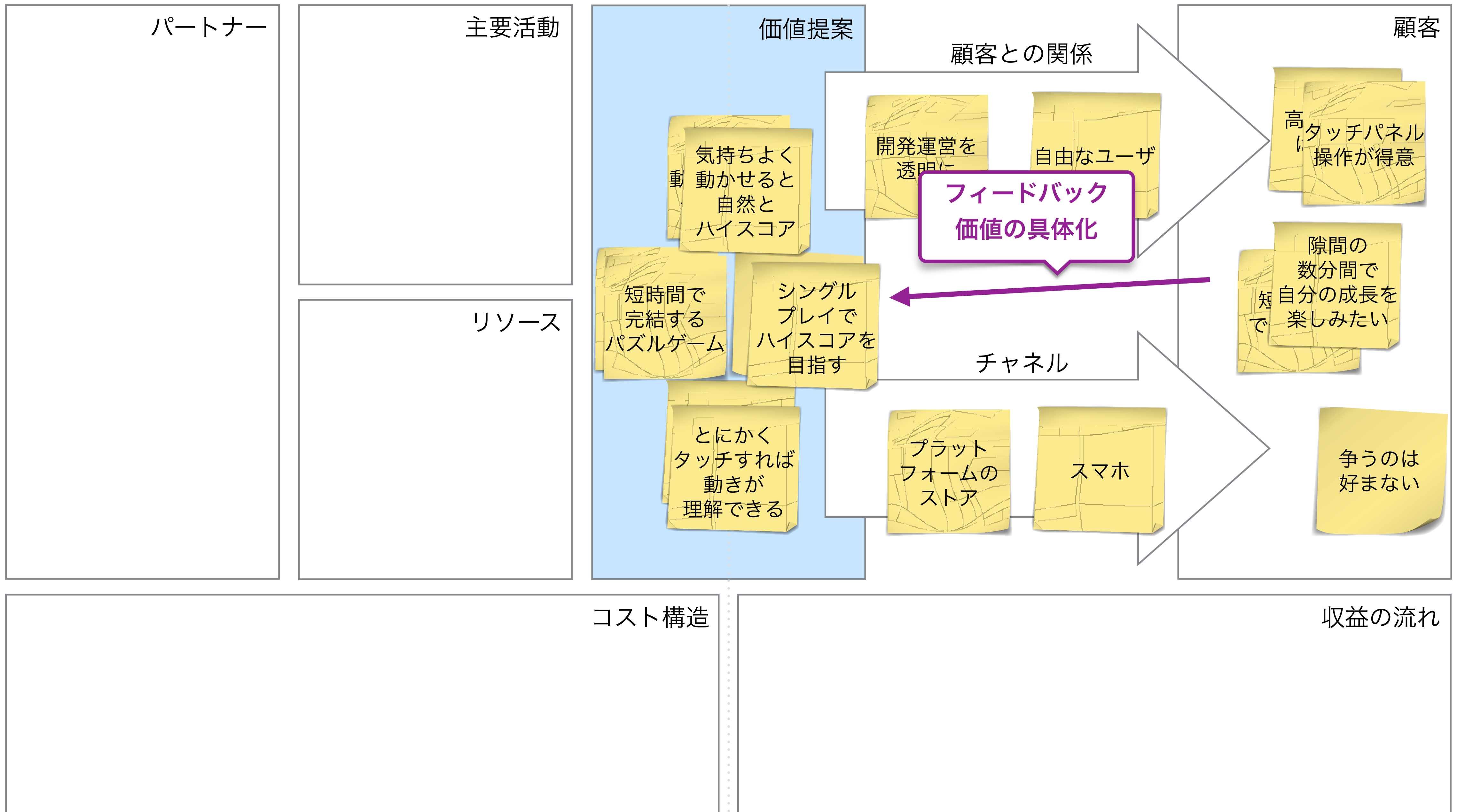
性能

価値

例：ゲームApp制作のチームキャンバス・ビジネスモデルキャンバス(4)



例：ゲームApp制作のチームキャンバス・ビジネスモデルキャンバス(5)



ビジュアルの設計1：価値を高める施策

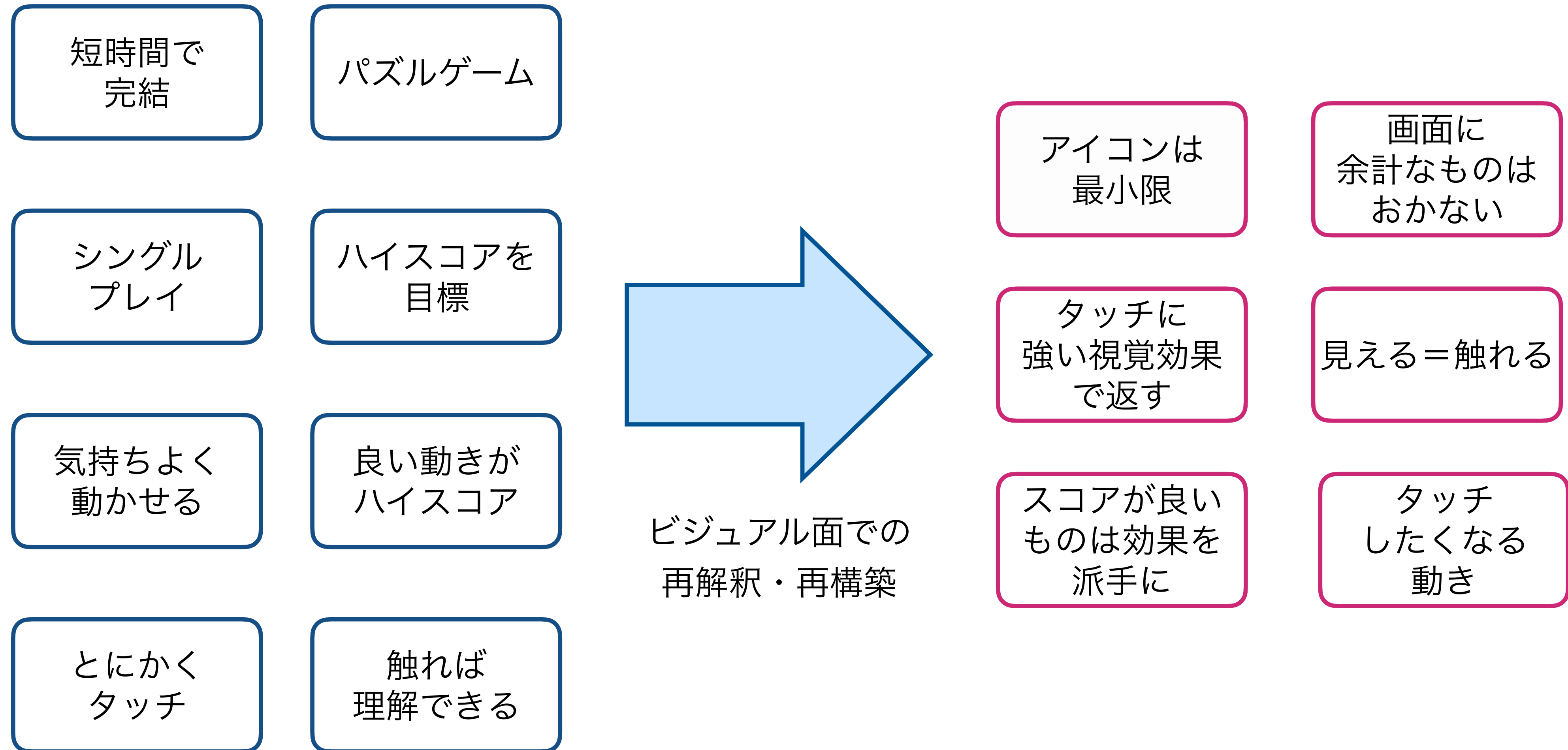
▶ キャンバスの価値を分析

- ▶ “短時間で完結するパズルゲーム”
 - ▶ “シングルプレイでハイスコアを目指す”
 - ▶ “気持ちよく動かせると自然とハイスコア”
 - ▶ “とにかくタッチすれば動きが理解できる”
- ▶ 価値の要素から、**ビジュアルアイデアを模索**
- ▶ 実際は他の分野と合一しながら模索する

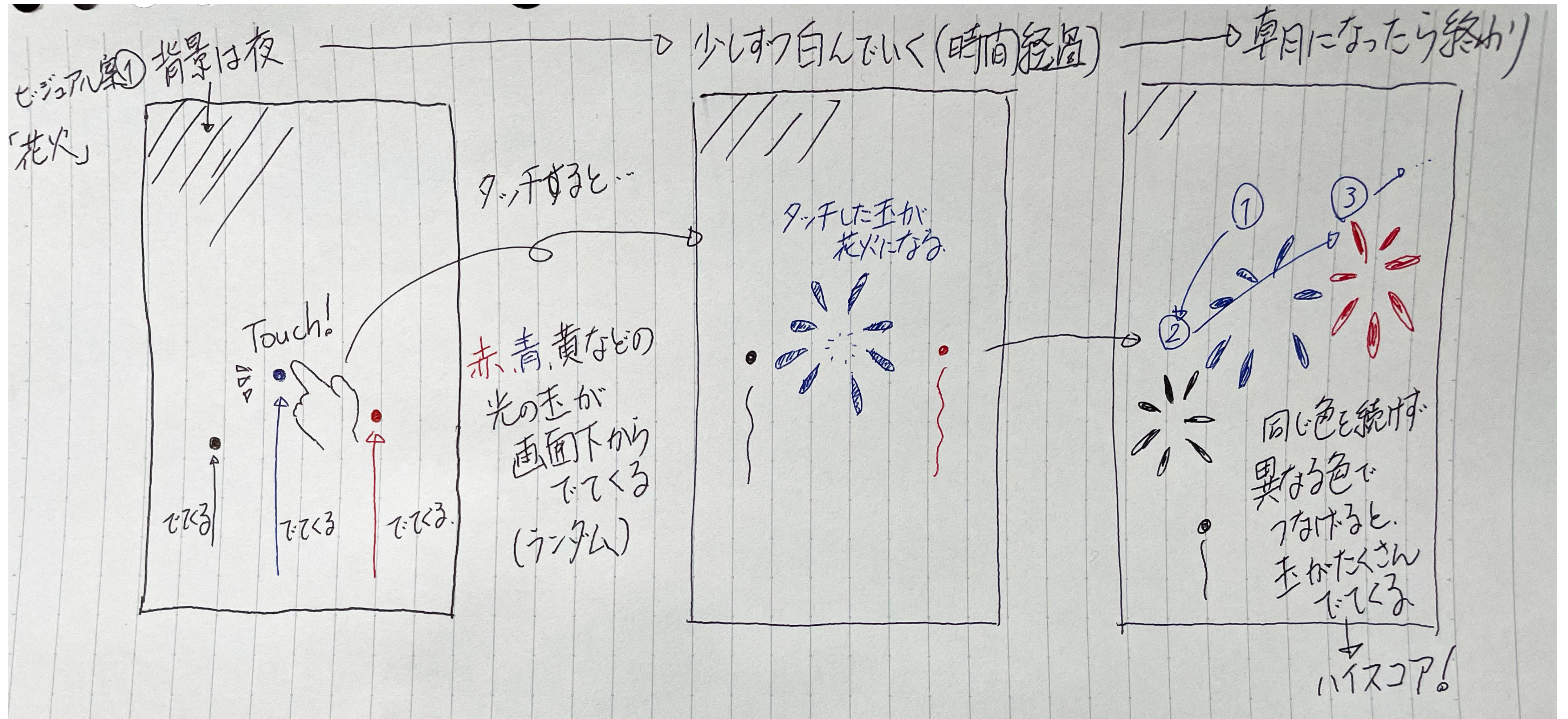
関連キーワード

- 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forTeams」

ビジュアルの設計2：要素の分解と翻訳・再構築



ビジュアルの設計3：スケッチ・プロトタイピング



ビジュアルの設計4：フィードバックと更新

- ▶ スケッチから**さらにキャンバスを更新**
 - ▶ **明確になったスキルを主要活動, リソースへ**
 - ▶ さらに価値提案・コストなどへ広げる
- ▶ 新しいキャンバスから**次のプロトタイプへ**
- ▶ **これを繰り返し, ビジュアルを高める**

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forTeams」

価値をみせる視覚表現の設計

- ▶ **キャンバスとビジュアルの行き来で設計する**
 - ▶ キャンバスの具体化
 - ▶ ビジュアル要素の解釈・スケッチ
 - ▶ フィードバック・更新
 - ▶ ビジュアル以外にも適用していく(次回)

質問一助・考察一助

- a. 企画・設計・実装・試験と進めるが、
どの程度の期間配分で行うのがよいだろうか
- b. キャンバスの具体化から各分担の設計の流れにおける
セルフキャンバスについても考慮してみる
- 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6: ソフトウェアのデザイン**

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
15. Robin Williams, 米沢テツヤ他 「ノンデザイナーズデザインブック 第4版」, マイナビ出版, 2016