

令和4年度シビックテック推進事業

デザイン思考とデータやデジタル技術を活用した 地域課題解決の進め方のヒント



はじめに

大分県では、情報通信技術の急速な発展や社会変化による地域課題の多様化など変化の激しい流動的な社会においても、県民が地域のありたい姿を描き、現状とのギャップを埋めるための手法としてデータやデジタル技術を活用した地域課題解決の取組“シビックテック※”を推進しています。

令和4年度シビックテック推進事業において、3つのモデル地域を設定し、それぞれの地域における地域課題の解決に向けて、シビックテック活動を実施しました。モデル地域を例にデザイン思考とデータやデジタル技術を活用した地域課題解決の進め方のヒントを取りまとめましたので、地域での課題解決の活動にご活用ください。

大分県DX推進課

※ シビックテックとは、住民（Civic）とテクノロジー（Tech）をかけた造語。本事業では「シビックテック活動」を、“県民が主体となり、行政や企業、大学、NPOなどと連携し、データやデジタル技術を活用し身近な暮らしや地域の課題解決を図りながら、生活や行政サービスなどをよりよくしていこうとする取組”と定義します。

マニュアルの使い方

[こんな方へ]

- デザイン思考とデータやデジタル技術を使った地域課題解決の進め方に興味がある方
- 地域課題を解決するため一歩踏み出したいと思っている方
- 地域課題に取り組むメンバーが固定化したり活動が形骸化した状況を変えたい方 など

デザイン
思考



市民



テクノロジー



地域課題解決の
アイデアと実践



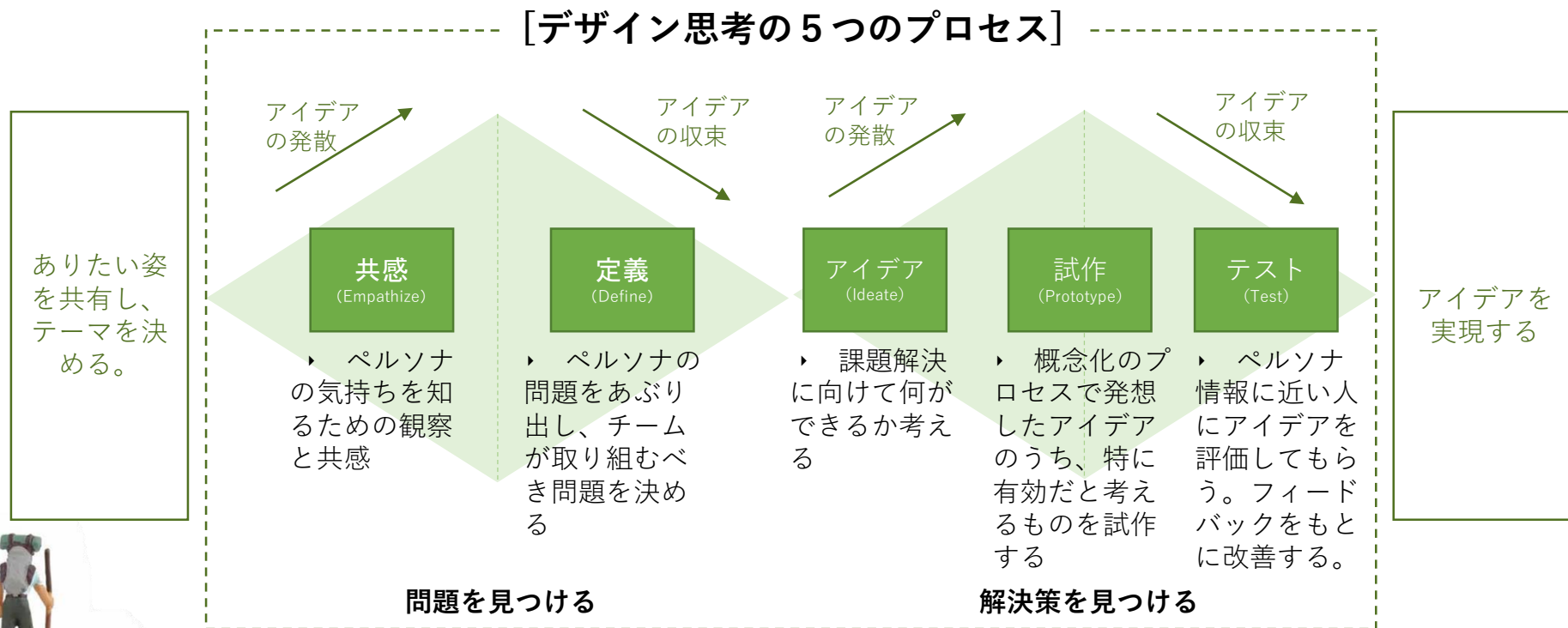
デザイン思考について

デザイン思考は、人間中心に問題を見つけ解決する方法を設計するための考え方です。

チームが共通の考え方（進め方）を持つことで、スピード感をもって最適解を導き出せる可能性が高まります。

デザイン思考は、①共感から始まります。②定義、③アイデア、④試作、⑤テストの5つのプロセス（ステップ）を行きつ戻りつしながら進めていきます。

デザイン思考は、状況に応じて自分が使えるよう理解し、応用できるように継続して実践的に学ぶ必要があります。



も く じ

いつでも、だれでも、どこからでも、今いるステップからスタートでき、“ありたい姿”へ向かえます。

シビックテックの進め方	➡	6 ページ
仲間を集める	➡	8 ページ
ありたい姿と現状とのギャップを知る	➡	9 ページ
解決策を描く	共感 (Empathize) 定義 (Define) アイデア (Ideate)	➡ 10 ページ
小さく試してみる	試作 (Prototype)	➡ 11 ページ
評価する	テスト (Test)	➡ 12 ページ
改善する	試作 (Prototype) テスト (Test)	➡ 13 ページ
	知識を得る (随時)	➡ 14 ページ
		➡ 必要な力 15 ページ



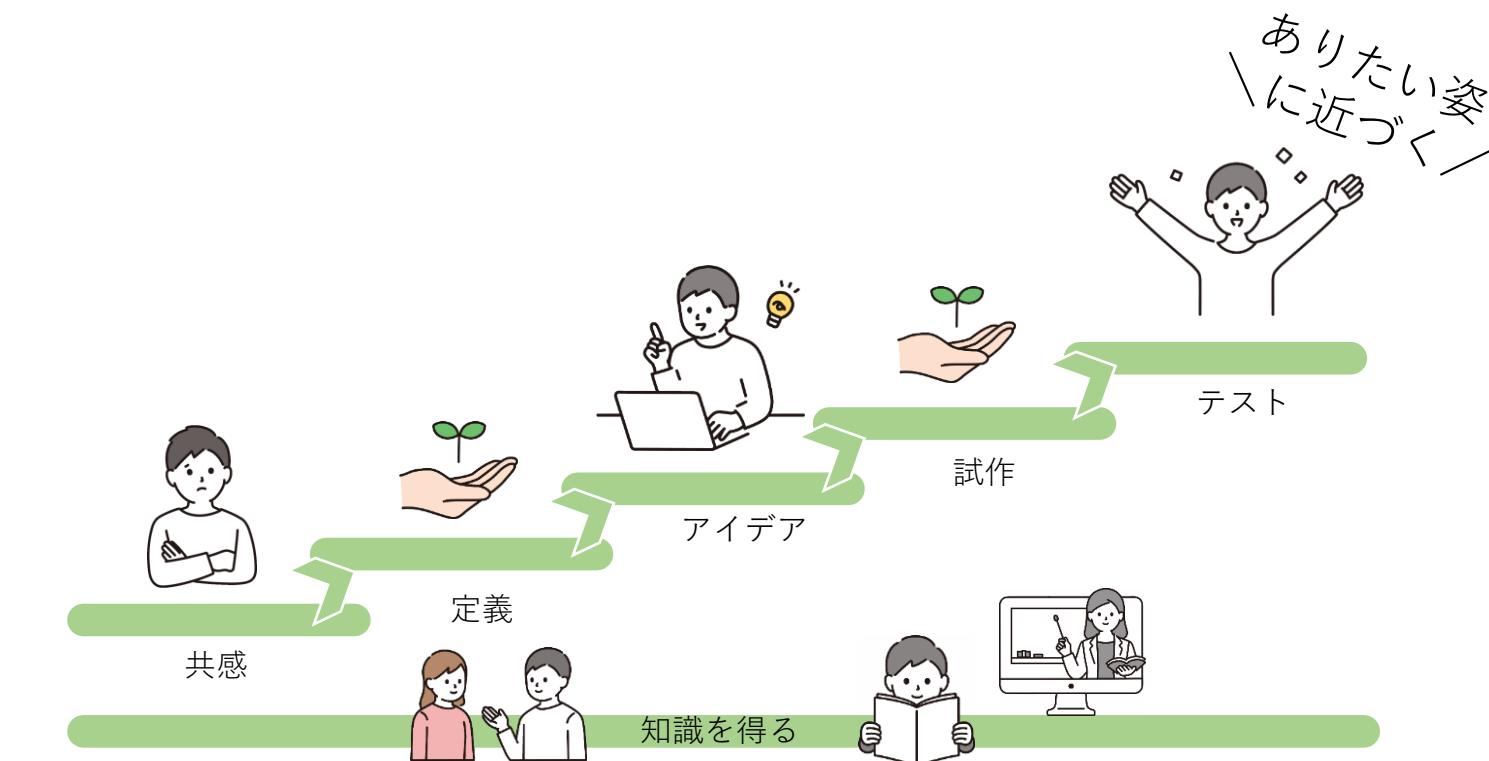
シビックテックの進め方①

同じ思いをもつ仲間があつまり、

①【デザイン思考】の5つのプロセスで

②【専門家やアドバイザー等】から知識やデータ・デジタル技術等の活用方法を学び、

挑戦と失敗を繰り返しながらアイデアを形にすることで、新たな地域の未来をつくりします。



シビックテックの進め方②

- 「ありたい姿」をいつまでに実現するか期限を決め、大まかな日程を立てます。

[例（6か月間で実施する場合）]



仲間を集める

住民が主役のチームづくり。多様性がポイント。

「地域をよくしたい」など同じ想いをもった人たちを集めます。

- ・ 地域づくりのキープレイヤー
- ・ 地元商店街の店主、地域の中小企業経営者等
- ・ 移住者、地域おこし協力隊、学生
- ・ 行政職員
- ・ アドバイザー（シビックテック活動やデジタル技術に詳しい人）

など、さまざまな分野の人に声をかけます。

いろいろな価値観や背景を持った人が対等な立場で話すことで、多様な視点からさまざまなアイデアを考えることができます。



<参加者の集め方>

チラシを配付する/SNSで発信する/直接声かけ など

●WEBフォームを使った参加者の募集

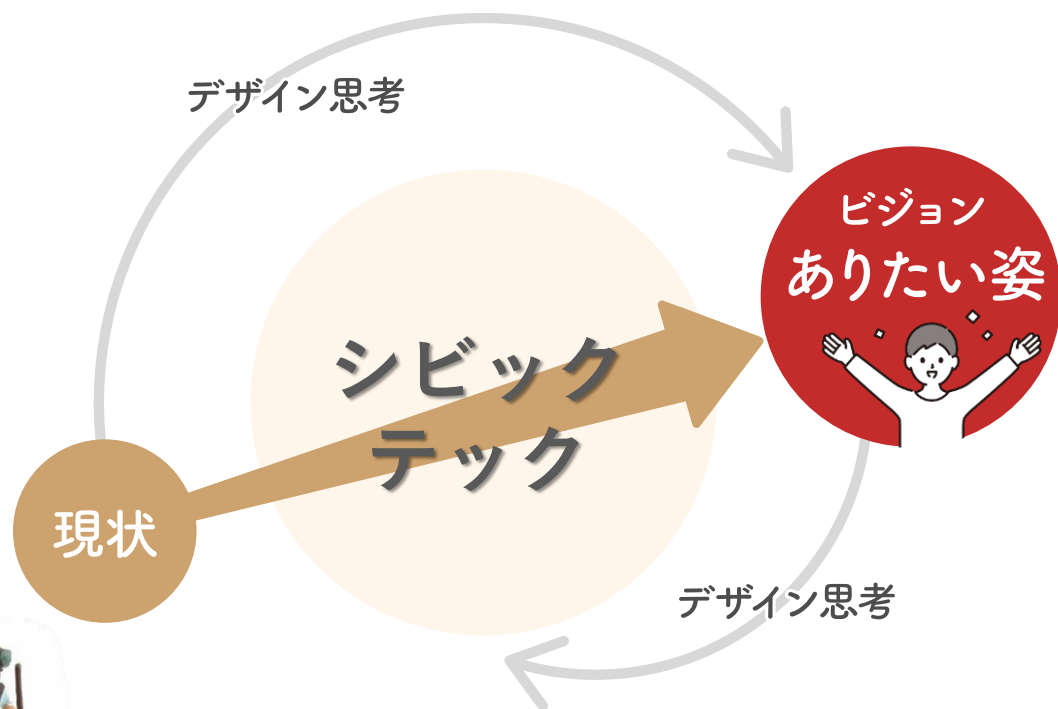
WEBフォームは、参加者にインターネット上から情報を入力してもらうことができるサービスで、収集した情報はデータの整理がしやすくなります。

例) 「Googleフォーム」・・・Google社が提供するWEBフォーム作成ツール。Googleアカウントがあれば、誰でも無料で利用できます。

ありたい姿と現状との ギャップを知る

ありたい姿を共有し、テーマを決める。

大事なことは、地域をどのような地域にしたいか「ありたい姿」をみんなで共有すること。そこから現状に立ち戻り、課題を整理して「ありたい姿」に近づけるためにシビックテック等を使った解決方法を逆算的に考えます。



テクノロジーの活用は
解決策のひとつのツール

地域のありたい姿（ビジョン）
が大切

「ありたい姿」に近づくために、どのような解決策があるかを人間（主人公）中心に考えます。

①主人公（ペルソナ）を決める

ありたい姿に近づくためどのような主人公に解決策を届けたらいいかをチームで考え決めます。

※主人公は、関係する人のうち最重要人物のことです。

※主人公は、あくまでも架空の人物ですが、実在するかのように具体的に設定します。
（普段どのような行動をとり、どのように考え、どのような人と関わっているかなど）

②主人公の課題を定義する

主人公の想いに寄り添いながら、どのようなことに不安・不満・不便を感じているのか、どのようなことを望んでいるのか仮説を立て、チームが取り組むべき問題を決めます。

③解決策を考える。

問題を解決するためのアイデアを考えます。チームで多くのアイデアを出し合います。

- 早めに失敗して試行錯誤を繰り返す。100%完璧を目指す前に試験的に小さく試してみることを繰り返し、徐々にアイデアを形にしていきます。

①いくつか出たアイデア（解決策）から、有効性等を吟味し、優先度の高いものを選びます。

②選んだアイデアのプロトタイプ（試作品）を作成します。

<プロトタイプの作成>

何を作成する？

アイデアを仮説検証するために、アイデアを具体化します。最低限の見た目・機能を備えたプロトタイプをイメージします。

何で作成する？

低予算で時間をかけずにどのようなプロトタイプが作れるかを考えます。
例) ペーパープロトタイプ、ストーリーボード、寸劇 など

誰が作成する？

- ・チームメンバー
- ・専門家に依頼 など

- アイデアを自分たちで体験したり、専門家や主人公に近い人に共有・体験してもらうなど、チームで立てた解決策（仮説）がありがたい姿に近づくために有効か検証します。

① 作成したプロトタイプをもとにアイデアがありがたい姿に近づくために有効か検証し評価します。

② 自分たちで体験したり、専門家や主人公に近い人に体験してもらい率直な意見を集めます。

③ 集めた意見を参考にアイデアを改善するか、別のアイデアを試すか判断します。



改善する

共感
(Empathize)

定義
(Define)

アイデア
(Ideate)

試作
(Prototype)

テスト
(Test)

フィードバックをアイデアに反映させ改善を繰り返して、ありたい姿に近づけていきます。

- アイデアを改善することに決まれば、どこをどのように変更するかをチームで話し合います。
- 変更点をプロトタイプに反映させ、再度体験し（体験してもらい）、評価します。



知識を得る

- 専門家から考え方や実在するサービスの利用方法、取組事例などを学びます。学びをアイデアに取り入れ、さらに解決策のアイデアを練り上げます。

・ インターネットで事例を検索する

検索 シビックテック 事例



・ 専門家に話を聞く など



例) 専門家セミナー (令和4年度時ビックテック推進事業内で実施)



(株)ロフトワーク
川原田 昌徳氏
▶ デザイン思考



Code for Japan
関 治之氏
▶ 全国のシビックテック事例、チーム作り



(株)UNAラボラトリーズ
田村 あや氏
▶ ローカルツアーの魅力



アーバンデータチャレンジ
小俣 博司氏
▶ オープンデータの活用



BABAlab
桑原 静氏
▶ シニアコミュニティとシビックテック活動

必要な力

チームづくり

—一人ひとり—

行動力

まわりがしなくても自分の力で動こうと挑戦する力

人脈

チームにいろいろな人が関わることで、ネットワークが広がる

共感

一人ひとりの熱い気持ちを共有し認め合うことで、意見が言いやすい環境となる

企画力

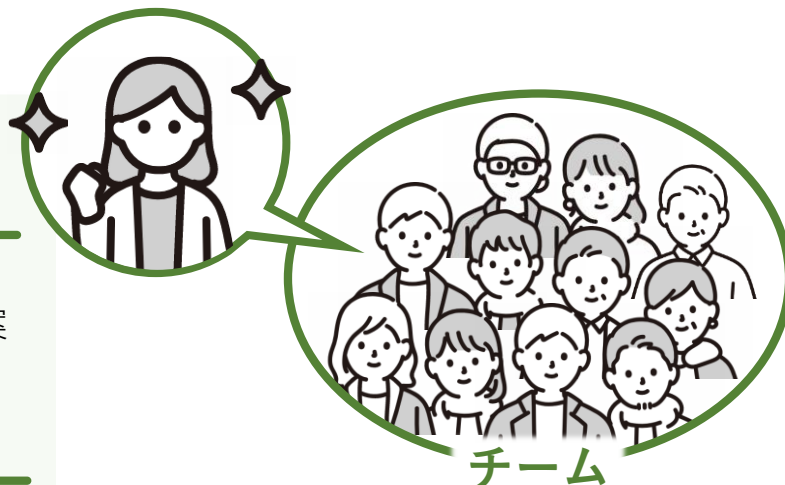
みんながワクワクするような楽しいことを想像し提案する

役割

リーダー役や調整役、記録係等一人ひとりの得意を生かし役割を分担する

記録・可視化

活動を写真や活動報告でまとめておくと振り返りや情報発信で協力者を集めるのに役立つ



共通認識

各話し合いの冒頭に目的とタイムテーブルを明らかにすることで、決められた時間内に決断・合意形成がしやすくなる

多様性

性別や文化、出身、得意分野、キャリアなど異なる背景をもった人が集まることで、さまざまな視点を持つことができる

必要な力

持続可能なしくみづくり

参加する

地域課題解決などに関心がある参加者に出会うことで自分1人ではなく、共に活動できる可能性を感じることができる。

発言する

自分の考えを発信し、今、何を思っているかを参加者に知ってもらう。合意形成しながら、活動内容を決めていく。

自分事化

他の参加者が出した意見でも自分の考えとすり合わせて、自分に取り組んでいく気持ちをもち向き合う。決して他人事にならないことが重要。

グループ化

グループ名などを決め共に同じグループを進めていくことを形態化させる。仲間意識はもちろん、責任感も生まれる。

広げる

既存のメンバー以外にも組織の目的や理念に共感する新たなメンバーを受け入れて活動を拡大する。

活動する

メンバーが役割分担しながら目標達成に向けて活動。例として、代表や経理担当者など役割がある。

組織化

任意団体などにしておくと動きやすい場合がある。名刺作成や規約・会則の制定などを行う。

目的設定

グループ活動の目的や目標を決める。何のために動いているのか明確であると迷った時に立ち返ることができる。

● 地域課題解決の持続可能なしくみになる