



Idea IT College Aso
専門学校 アイデアITカレッジ阿蘇

阿蘇×DX I (ロジカルシンキング)

IT利活用コース・基礎編

ITソリューションコース・基礎編

観光業界DX人材養成事業

1

本科目のねらい

DXの概論について基礎知識を得ることができ、また多様化・複雑化した社会での問題解決アプローチであるロジカルシンキング・デザイン思考を用い、ワークショップで実践することでロジカルシンキング・デザイン思考のマインドとプロセスを体感することができる。

また学生は、南阿蘇の地域特性にあわせて対象とする問題と解決するための課題をロジカルシンキング・デザイン思考で整理し発表できる。



2

2

本科目のゴール

- DXの概論を理解し説明できることを目標とする。
- ロジカルシンキング・デザイン思考プロセスを用い自分の考えをまとめ表現することができる。

3

3

全体の流れ

1. DXとは
2. 南阿蘇の地域特性を理解する
3. ロジカルシンキング・デザイン思考の概要とプロセス
4. 実習：プロジェクト実施
5. シェアと振り返り

4

4

全体スケジュール

時数	授業内容	時数	授業内容
1 2	DXの背景・考え方、問題着想&個人ワーク	19 20	共感マップ作製・共有
3 4	個人ワーク成果共有、DX事例の紹介	21 22	チーム問題着想・選定
5 6	南阿蘇の地域特性、ヒアリング現場の情報インプット	23 24	チーム問題可視化・共有
7 8	チーム編成と情報収集のための観察・体験・ヒアリング準備	25 26	可視化見直し、帰納法、演繹法、3段論法問題の全体像ピラミッドワーク
9 10	観察・体験・インタビュー実施①-1	27 28	問題の全体像ピラミッド見直し、共有
11 12	観察・体験・インタビュー実施①-2	29 30	ロジックツリー、MECE、問題分析/本質的原因探索
13 14	観察・体験・インタビュー実施②-1	31 32	課題化、共有
15 16	観察・体験・インタビュー実施②-2	33 34	阿蘇×DX①の振り返りとサマリー
17 18	観察・体験・ヒアリング（農業×2, 観光×2）振り返りチーム内整理共有、共感マップ作製	35 36	阿蘇×DX②に向けてのインプット

5

5

授業全体の構成

ウォーミングアップ (googleフォーム)

→ 1週間にあった「新しいこと」か「嬉しいこと」

前回の復習

本日のテーマと解説

練習問題

振り返り (googleフォーム)

6

6

授業全体の構成

振り返り (googleフォーム)

今回の授業で新しく学んだことは何ですか？

回答を入力

今回の授業でうまくできたことは何ですか？

回答を入力

今回の授業で最も面白いと感じたことは何ですか？

回答を入力

今後の授業でやってみたいことがあれば教えてください

回答を入力

今回の授業でわからなかったことは何ですか？

回答を入力

わからなかったことについて再び学ぶ機会があったら参加したいですか？

- はい、参加したい
- いいえ、参加したくない

今回の授業でもっと頑張りたいと思ったことは何ですか？

回答を入力

もっと頑張りたいと思ったことについてもっと学ぶ機会があったら参加したいですか？

- はい、参加したい
- いいえ、参加したくない

7

7

この授業のお約束

好奇心と遊び心を持つ

互いの発言や意見を尊重する

プロセスを振り返り学びを深める

質問や確認はいつでも気兼ねなく

8

8

第1回授業

授業のテーマ

- ・ DXとは何か
- ・ 観光DXとは何か
- ・ 農業DXとは何か

※観光DXのアイデアを考えよう

※農業DXのアイデアを考えよう

9

9

第2回授業

復習

- ・DXとは何か

授業のテーマ（ロジカルシンキングの基礎1）

ロジカルシンキングとは

帰納法と演繹法の定義と特徴

帰納法と演繹法の例題

MECEとは

MECEの練習問題

10

10

第2回授業

練習問題

観光客が旅行先で使える電子通貨を帰納法と演繹法で考える（帰納法）

観光客が旅行先で使える電子通貨を帰納法と演繹法で考える（演繹法）

観光地の魅力や特徴のMECEな分類

観光地の課題や改善点のMECEな分類

11

11

第3回授業

復習

・ロジカルシンキング基礎1

授業のテーマ（ロジカルシンキングの基礎Ⅱ）

・論理ピラミッド、ロジックツリー

・論理ピラミッドとは

・ロジックツリーとは

12

12

第3回授業

練習問題

- ・観光DXに対する自分たちの提案を論理ピラミッドで表現してみる
- ・どのような観光DXの導入によって、どのような解決策や効果が得られるか
イシューツリーで仮説を洗い出す
- ・どのような農業DXの導入によって、どのような解決策や効果が得られるか
イシューツリーで仮説を洗い出す

13

13

第4回授業

復習

- ・ロジカルシンキング基礎Ⅱ 等

授業のテーマ（デザイン思考の基礎 I）

- ・デザイン思考とは
- ・デザイン思考のプロセス
- ・デザイン思考とDX

14

14

第4回授業

練習問題

- ・入門速攻ペアワークシート「財布を新しくデザインする」

個人ワークと意見の共有

15

15

第5回授業

復習

- ・デザイン思考 I
- ・入門速攻ペアワークシート「財布を新しくデザインする」

授業のテーマ（デザイン思考の基礎 II）

- ・発見フェーズとは
- ・インタビューのプロセス
- ・ペアワーク インタビュー
- ・インタビューの結果整理

16

16

第5回授業

授業のテーマ（デザイン思考の基礎 II）

- ・詳細化
- ・課題形成ワーク（ユーザー＋ニーズ＋インサイト）

17

17

第6回授業

復習

- ・デザイン思考 II
- ・ペアワーク インタビュー、インタビューの整理

授業のテーマ（デザイン思考の基礎 III）

- ・インタビューの共感マップの作成
- ・デザイン思考の基礎 III 詳細化について
- ・着眼点について

18

18

第7回授業

復習

- ・デザイン思考の基礎 III 詳細化
- ・探索フェーズ「どうしたら文」の作成

授業のテーマ（デザイン思考の基礎 IV）

- ・探索フェーズの共有
- ・デザイン思考の基礎IV 探索について
- ・コンセプト開発ワーク
- ・デザイン思考の基礎 IV 実験について

19

19

第7回授業

授業のテーマ（デザイン思考の基礎 IV）

- ・実験: アイデアを形にする
- ・プロトタイプについて

20

20

第8回授業

授業のテーマ（ICT技術の紹介と活用方法）

- ・いろいろなICT技術と活用
- ・DXに役立っているいろいろなICT技術

DX事例分析ワーク

- ・対象DX事例選択
- ・効果分析
- ・仕掛け分析
- ・共有準備
- ・分析結果共有

あなたが阿蘇×DXで解決に取り組みたい『阿蘇の問題』は何ですか？*

回答を入力

プロジェクトワークにあたって貢献できそうな事（スキル、能力、特性）は何ですか？*

回答を入力

21

21

第9回授業

復習

- ・ICT技術の紹介と活用方法
- ・DX事例分析ワーク

授業のテーマ（ICT技術の紹介と活用方法）

- ・分析結果の共有
- ・チームの作成
- ・チームビルディング

22

22

本科目のゴール

- DXの概論を理解し説明できることを目標とする。
- ロジカルシンキング・デザイン思考プロセスを用い自分の考えをまとめ表現することができる。