

## Participatory Design at Texas Instruments

参加型デザイン、テキサス・インスツル社の事例から

Jon Freach, *linsightOut*, USA

ユーザ中心のデザインとラピッドプロトタイピングが情報を知識に変え、知識をビジネス能力に変える役割を果たすことを示す。人間を中心とした物作りをするためには、大規模な *emperical study* を実施してプロトタイプを作成することが大切ということが氏の意図でもあった。

具体的な例として、Texas Instruments 社と共同開発した Health theater という名称の前方投影型プロジェクタのプロジェクトを紹介。「家族の集う場」の *emperical study* を通して最適なプロダクトを作る試みであった。

このとき3つの方法論を実践

### 1) Quick Context (Understanding Opportunity Space/User Understanding)

簡潔なコンテキスト（ユーザーの使用目的を理解）

様々な家庭での、ホームシアターの在り方、プロジェクタの使われ方を詳細に取材

### 2) Strategy Prototyping(SM) (Simulation Through Design)

プロトタイプによるストラテジー（デザインによる感化）

デザインワークショップ、プラットフォームコンセプト、ユーザテスト、商品ブランド、プラットフォーム技術、ビジネスシナリオを検証

### 3) Experience Design

体験的デザイン

実物大のリビングルームを建て、現実生活空間のなかでプロトタイプを検証

具体的な知識共有方法は技術者とデザイナーとの2日間にわたるワークショップやcardboardプロトタイプの作成であったという。コラボレーションの好例ではあったが、ここでいう知識というのは他の発表とは少々趣が異なるようだった。

爪丸登紀子

tokiko\_tsumemaru@sliim.co.jp