

VISITS

デザイン思考テストを用いた知財創造教育  
の効果測定の実証

令和3年3月30日

井上友貴

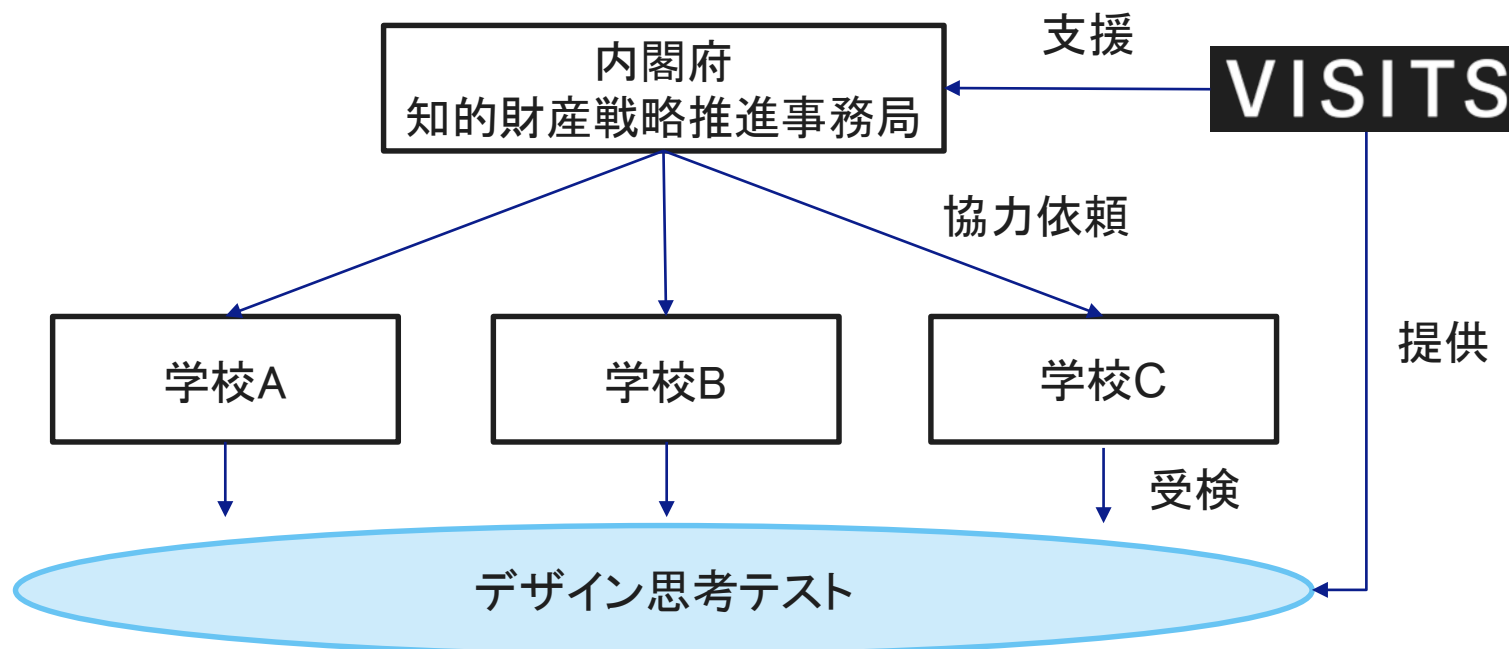
VISITS Technologies株式会社

## デザイン思考テストを用いた知財創造教育の授業の効果検証

- 去年度、知財創造教育の授業の効果測定に関しデザイン思考テストを用いて検証。
- 結果を知財創造教育推進コンソーシアムに報告したところ、継続的な検証の必要性、特に該当の授業の受講者と非受講者の差など、より踏み込んだ検証の必要性が委員から指摘。
- 今年度、内閣府知的財産戦略推進事務局の主催により、知財創造教育を実施する学校で検証を実施。

※デザイン思考テストとは、VISITS Technologies株式会社が提供する創造力を点数化するオンラインテスト

※ご協力いただいた学校、先生の皆さまにお礼申し上げます。



## (参考) デザイン思考テストの概要

デザイン思考テストは、VISITS社が開発した受検者の創造力を計測するオンラインテスト。

### Design Thinking Test ~60分で個人のデザイン思考力を見える化する~

受検者のデザイン思考力  
(=ニーズ発見力+ソリューション構築力)をスコア化

2つのオンラインセッションを受検するだけ

アイデア創造  
セッション(30分)

アイデア評価  
セッション(30分)

独自技術での  
分析



VISITS独自のCI(Consensus Intelligence)技術を活用



アイデアの相互評価結果から各受検者の創造力・評価力を合意形成する独自技術  
(当技術を用いた各種セッションの受検者は既に2万人を突破)

## 創造セッション(30分)

Design Thinking Test

残り 44:55 終了する

No. 03

Who 誰が / Where どこで / When いつ  
話し好きな父親 近所のスポーツジム 急いで走っているとき

Why Whoの訴えたい課題  
人間ドックを抑えたメタボ気味の中年男性は、家族や職場の悩みを共有できるジム仲間が欲しい

上記「Why」を解決するためのモノ（What）を選択してください。

What 何を  
履歴を共有する技術

Whatをどのように使ってWhyを実現するか、具体的な解決案（How）を記入してください。

How 希望を解決するアイデア  
\*新規性があり（既存の技術では容易に代用が効かない）、実現可能性が高いと思えるアイデア\*

同じジムの利用者と目標を共有するパートナーを設定する。走った距離やトレーニング時間、消費カロリーなどを交互に確認、励ましあえるチャット機能もつけることで、自分一人だと怠けてしまうトレーニングを継続的に続けることができる。

Who 誰が	Where どこで	When いつ
1. 会社員	1. スポーツジム	1. 通勤時
2. 父親	2. 駅	2. 昼
3. 若い娘さん	3. オフィス	3. 通勤中
4. 大学生	4. 飛行機	4. 走っている時
5. 営業員	5. 自動車	5. 海外

What 以下の中から選べるモノ	
1. 履歴書	1. 共有する技術
2. 履歴を共有する技術	2. 自分より早く走るモノ
3. 会社名	3. 速く走るモノ

Design Thinking Test

全回答を見る

02 / 5

以下の状況におけるニーズ（Why）を評価してください。

Who 誰が  
話し好きな父親

Where どこで  
近所のスポーツジム

When いつ  
急いで走っているとき

Why Whoの訴えたい課題  
人間ドックを抑えたメタボ気味の中年男性は、家族や職場の悩みを共有できるジム仲間が欲しい

What 何を  
履歴を共有する技術

How 希望を解決するアイデア  
同じジムの利用者と目標を共有するパートナーを設定する。走った距離やトレーニング時間、消費カロリーなどを交互に確認、励ましあえるチャット機能もつけることで、自分一人だと怠けてしまうトレーニングを継続的に続けることができる。

1. Whoの立場になった時に共感できる内容か？

全くそう思わない    そう思わない    そう思う    非常にそう思う

評価の観点  
ニーズの...  
1. 共感性  
2. 未解決度  
ソリューションの  
...  
3. 新規性  
4. 実現性

## (相互)評価セッション(30分)

## デザイン思考テスト

### 企業導入事例

#### Case Study

デザイン思考テスト 企業導入事例

## これからのリーダーに求められる 創造性を定量的に可視化

### 株式会社UNLOCK POTENTIAL

2019年から始まった日本を代表する企業のみドルが「脱内弁慶」を目指す異業種交流研修「リード・ザ・ジブン・キャンプ」。研修を通じたこれからのリーダーに求められる能力の成長幅を可視化すべく、研修前後で「デザイン思考テスト」を2回実施されました。キャンプを主催されている株式会社UNLOCK POTENTIAL 代表取締役 CEOの宇佐美潤祐様にお話を伺いました。

#### Summary

##### プロジェクト概略

Outline

**実施内容** 「リード・ザ・ジブン・キャンプ」参加者約25名を対象にキャンプ前後で合計2回デザイン思考テストを実施。

**実施期間** 2020年9月～12月

##### 導入背景

Background

4度目の実施を迎える「リード・ザ・ジブン・キャンプ」を対象に、同研修の実施効果を可視化すべく「デザイン思考テスト」を導入。

##### 導入効果

Action

- ・これからのリーダーに求められる創造力や評価力といった能力を定量的に可視化することができた
- ・研修前後の2回のスコアの成長幅を見ることで研修効果を定量的に把握できた



株式会社UNLOCK POTENTIAL  
代表取締役CEO

#### 宇佐美 潤祐 様

東京大学経済学部卒業。ハーバード大学ケネディ大学院修了（政策学修士）。アサーティブ・D・リトル経営大学院修了（経営学修士、首席）。1985年東京海上入社。米田

留学を経て、ボストン コンサルティンググループ（BCG）ではパートナー、組織プラクティスの日本責任者を務め、Organization Practice Award受賞。シグマシスを経て、2012～2016年、ファーストリテイリングの人材育成機関FRMC担当役員を務めた。その後アクセンチュアの

人材組織変革プラクティスのジャパン全体の責任者を経て、2019年リード・ザ・ジブンを起点にして人材組織変革を手掛けるUNLOCK POTENTIAL設立。DXにともなう人材組織変革、経営者人材育成等のコンサルおよび日本のミドルを脱皮させるリード・ザ・ジブンキャンプを主宰。

# 実施概要

---

## ● スケジュール

### 第一回

- 創造セッション:2020/12/7(月) ~ 2020/12/11(金)
- 評価セッション:2020/12/16(水) ~ 2020/12/22(火)

### 第二回

- 創造セッション:2021/2/1(月) ~ 2021/2/19(金)
- 評価セッション:2021/2/20(水) ~ 2021/3/12(火)

## ● 受検者

### 第一回

- A校 : 146名、B校 : 165名、C校 : 22名

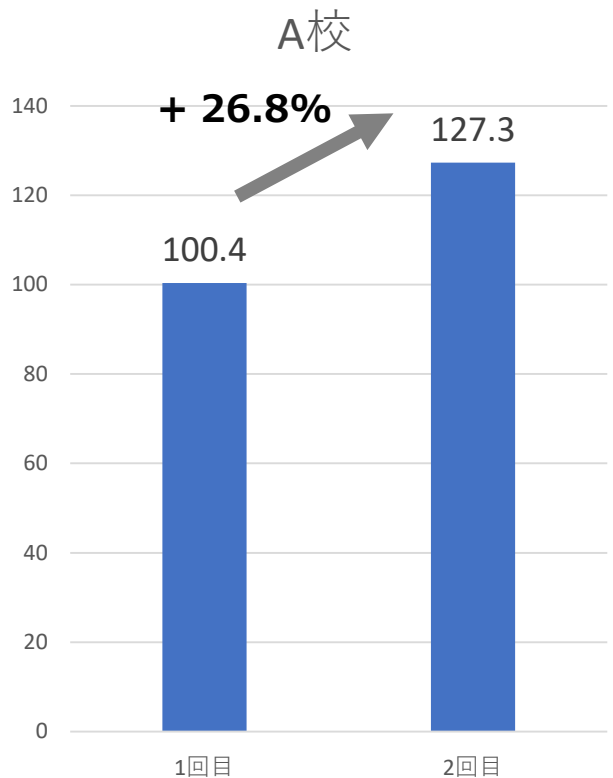
### 第二回

- A校 : 47名、B校 : 167名、C校 : 3名

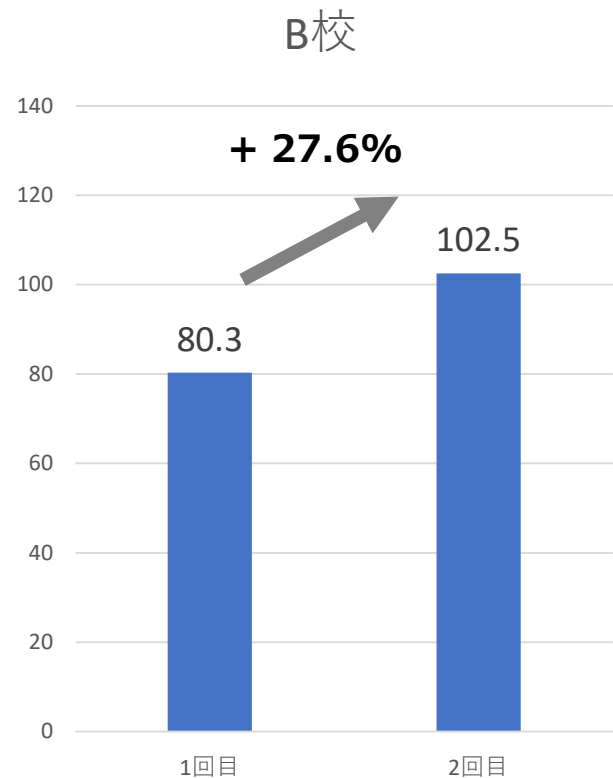


# 創造力スコア 各校別

元のスコアに関係なく、A校B校共に、スコアが伸びている。



47名



164名

※上記では、第一回、第二回の両方のテストを受検した母集団に絞り、スコアを比較した。



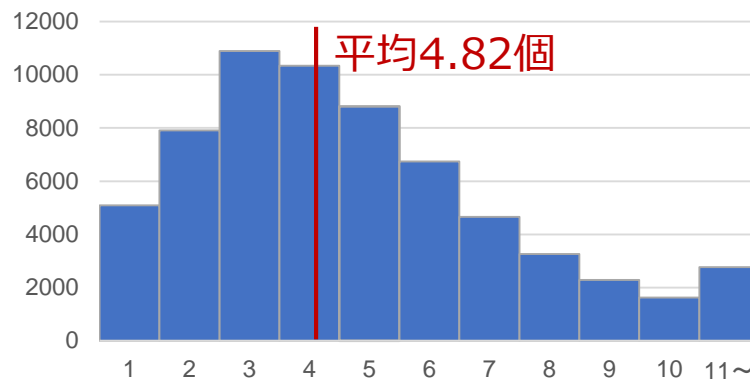
# 創造力：アイデアの量

創造力は、アイデアの量および質の両面から算出。

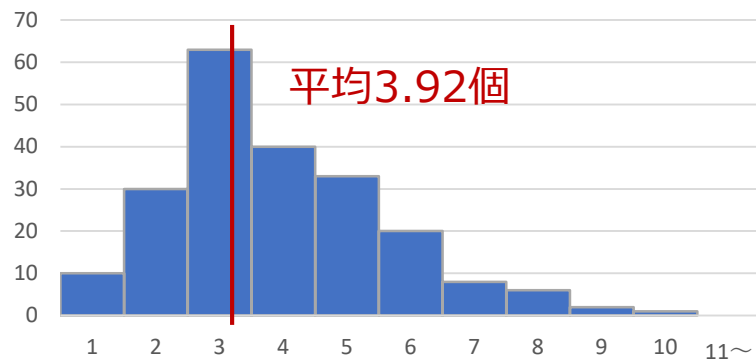
量：1人当たり平均アイデア数が第1回(3.92)から第2回(6.30)にかけて大きく伸びている。

質：顕著な質の改善の確認には至らなかった。

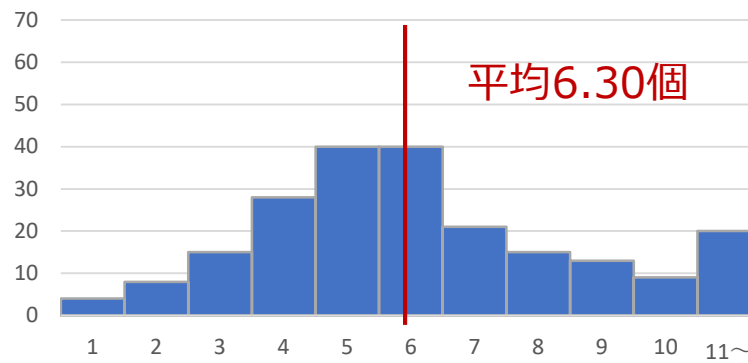
一般



合同受検第一回



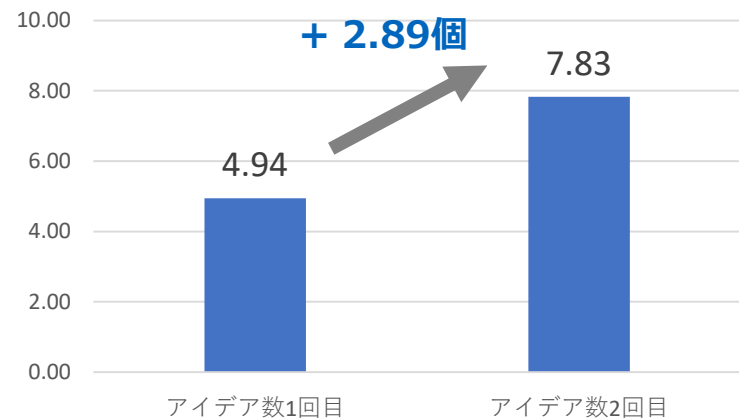
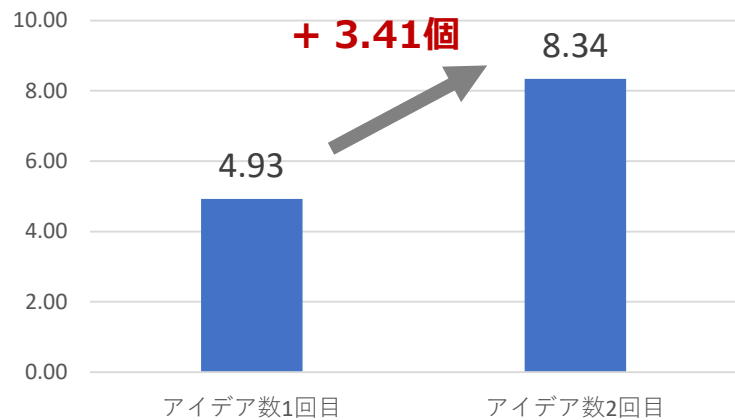
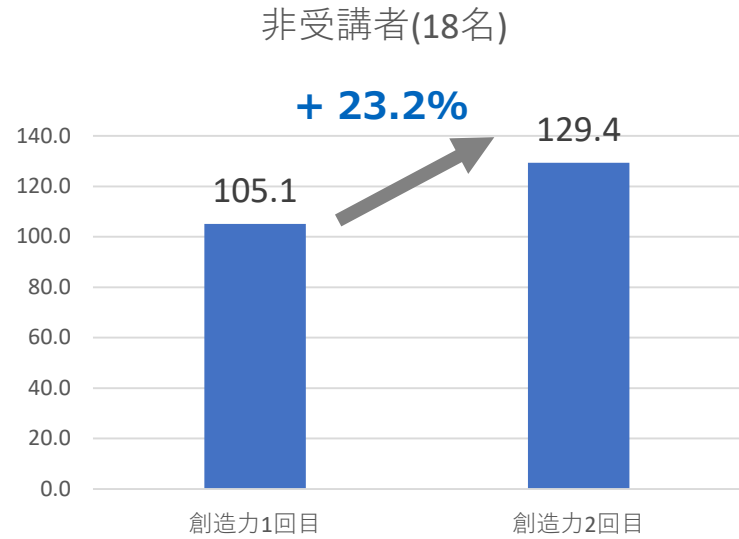
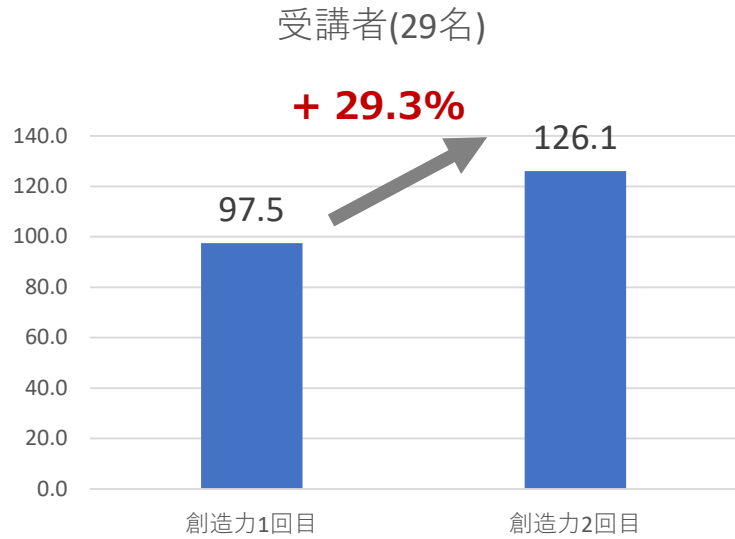
合同受検第二回



※上記では、第一回、第二回の両方のテストを受検した母集団に絞り、スコアを比較した。

# 創造力スコア A校 知財創造教育の受講の影響

A校では、知財創造教育の受講者(29名)と非受講者(18名)が同時に受検した。双方の比較を行った結果、受講者の伸び率が高いことが確認された。



※上記では、第一回、第二回の両方のテストを受検した母集団に絞り、スコアを比較した。

- 知財創造教育の効果検証結果
  1. 主に10代後半の生徒・学生を対象にデザイン思考テストを2回実施。
  2. 1回目に比べて2回目の創造カスコアは大きく伸びた。
  3. A校の結果から、知財創造教育の受講者の方が非受講者よりもスコアの伸び率が大きいことから、一定の教育効果が認められたと考えてよいのではないか。

# VISITS Technologiesの会社概要

## 会社概要



松本 勝

Co-Founder/CEO

- 2001年 東京大学大学院工学系研究科修了
- 2001年 ゴールドマン・サックス入社  
金利オプショントレーディング責任者
- 2010年 アルゴリズムファンド設立(2014年M&A)
- 2014年 VISITS Technologies設立
- 2019年 内閣府「戦略的イノベーション創造プログラム」構  
造化WG委員
- 2020年 金融庁「金融審議会」市場制度WG委員  
経団連スタートアップ委員会座長代理
- 2021年 内閣官房「成長戦略会議」スタートアップWG委員

- 設立 : 2014年6月
- 資本金 : 4億円
- 事業内容 : 特許技術「CI(Consensus Intelligence)技術」を活用した社  
会課題解決事業を展開

## ミッション

創造性を科学し、  
世界中の誰もが社会価値創造に貢献できる  
エコシステムを構築する

## News

### 日本政府からユニコーン候補に選出



### 未上場スタートアップでありながら、 将来性を期待されて経団連に加入



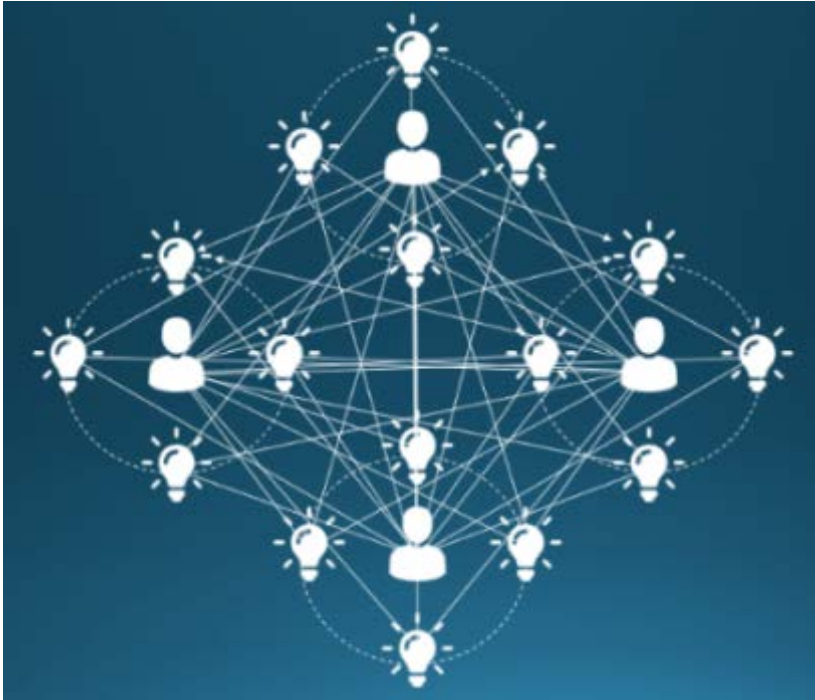
### 各業界のリーディングカンパニー約60社と イノベーションテックコンソーシアム設立



# コンセンサスインテリジェンス技術(CI技術)(特許技術)

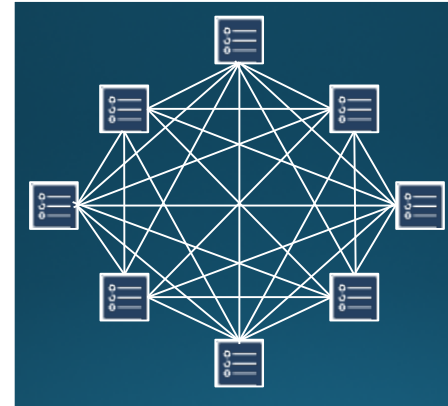
定性的な価値を定量評価することで、納得性を高め、意思決定を効率化・適正化する技術

## CIのアルゴリズムの特徴



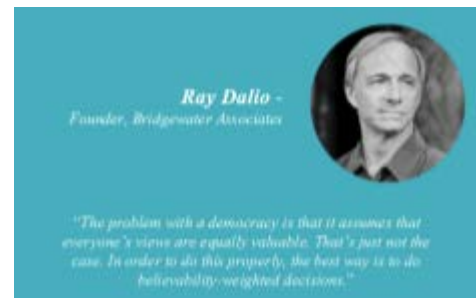
目利き力を踏まえて**1票の重みにウェイトをかける**ことで定性的な価値(アイデア等)の定量評価を最適化\*\*

## [参考] Googleのページランク



WEBページ間の評価関係(リンク=評価)から「ページの質」を定量化

## [参考] ヘッジファンドの意思決定



世界有数のヘッジファンドも、**目利きの信頼性にウェイトをかけて意思決定**を行っていると発言

\* Consensus Intelligence : コンセンサス・インテリジェンス。多数決によらない評価・意思決定を実現

\*\* Googleのページランクにアルゴリズムは似ている。Instagramの世界観に置き換えると、インフルエンサーの「1 いいね」をプライシングするもの