

平成 29 年度
博士論文 要旨

指導教授 上原 聡 先生

「製品開発プロセスにおけるデザインの有効性に関する研究」

～デザイン価値の歴史的解釈と実証研究を通じて～

Efficiency of design in product development process

Historical interpretation and empirical study of design value

嘉悦大学 大学院
ビジネス創造研究科

d15001

小川 亮

論文要旨

本研究の狙いは、製品開発プロセスにおけるデザイン活用の有効性を明らかにするものである。本論文は6章から構成されている。第Ⅰ章では製品開発プロセスの研究レビューを行い、第Ⅱ章では、企業から見たデザイン価値の変遷を1930年代から現在に至るまでまとめた。この2つの章により、企業及び社会がデザインに求める価値として①表層的価値②経営資源としての価値③価値探索手段としての価値と3段階の発展を遂げていることを確認した。

「③価値探索手段としての価値」とは、製品開発の初期段階で商品のアイデアやコンセプトを早々にデザインで可視化し、開発チームやユーザーに見せることで製品の意味や価値を探索しやすくする価値である。

製品開発プロセスが順を追ってフェイズごとにゴールを設けて進めるリニア型から、各フェイズを行ったり来たりしながら、製品の意味や価値を探索していくノンリニア型へと広がる中で、価値探索手段としてのデザインが重要になってきていることから、この点を理論仮説として設定した。

第Ⅲ章以降では理論仮説を作業仮説に進め実証研究を行った。パッケージデザインとコンセプトテストという2つの領域の研究レビューを踏まえ、「デザインを使うことで、市場性の高い、正しい選択肢にたどり着く価値」(後退帰納法価値)と「デザインを使うことで、消費者から商品の改善アイデアや新しい使い方が引き出しやすくなる価値」(仮想経験価値)の2つを作業仮説として実証研究を行った。仮説構築には解釈レベル理論を援用した。

トイレットペーパー及び、飲料のデザインを使って行った3回の実証研究の結果から、両仮説が概ね支持されたが、提示したデザインの中でも触感を伴うプロトタイプ型の提示物においてのみ、解釈レベル理論で想定した仮説とは逆の結果になった。

最終章では、本研究の理論的・実務的なインプリケーションに触れるとともに、想定した仮説と逆になった点について、解釈レベル理論の援用の方法及び、認知科学における創造思考理論にふれ、本研究の限界についてまとめた。

論文要旨の図式化

