

大分県シビックテック推進事業 クラフトローカル

# Craft Local

## MANUAL BOOK 2023

マニュアルブック



地域課題が  
未来の種になる



デザイン思考とテクノロジーで地域課題に取り組む

# Craft Local

クラフトローカルとは

## 大分県で始まった 住民が主役となって地域を耕すプログラム

地域には、豊かな自然と多様な文化が残り、素晴らしい価値があります。けれども、高齢化や担い手不足など様々な課題であふれているのも現実です。未来のために、課題をそのままにせず、自ら考え、前向きに取り組む住民が増えると、もっと地域はおもしろく、深く耕すことができるはず...そんな、住民が主体となってデザイン思考とデジタル技術で地域課題に取り組む人材を育てるプログラムが『Craft Local / クラフトローカル』です。



2023年度実施の様子

### 地域を耕す3つの視点



1 地域課題解決の  
力を高める



2 「人」と「知恵」を  
組み合わせる



3 ネットワークを  
地域でつくる

クラフトローカルでは「地域を耕す3つの視点」を意識することが重要です。1つめが、ローカルの課題解決の視点を意識すること。地域課題に対して、自ら主体者となり、手を動かし、「要望する」のではなく「つくる」側として前向きに参画することを大事にします。

2つめにローカルの課題に「人」と「知恵」を組み合わせクラフトする意識を持つこと。様々な人の助けを借りながらアイデアを形にしていくことです。

3つめがローカルのネットワークをクラフトする意識を持つこと。全国にはシビックテック活動をしている仲間もいます。同じような課題に取り組む仲間や、協力してくれる仲間を増やしネットワークを広げていながら取り組むことです。ぜひ、この3つの視点を大事に皆さんも取り組んでみましょう。

#### Craft / クラフトとは?

Craftとは、「工芸」や「手作り」を意味する言葉です。最近では、小さい醸造所でつくるビールを「クラフトビール」と呼んだり、職人が持つ技術や精神のことを「クラフトマンシップ」と言ったりします。

クラフトローカルも、地域の課題をじっくり耕すように、またクラフトマンシップをもって、工夫をしながら取り組む人が増えてもらいたいという思いが込められています。

# WHAT IS CIVIC TECH ?

## シビックテックとは？

住民×デジタル技術

### 住民が抱える地域の課題を デジタル技術で解決しようとする試み

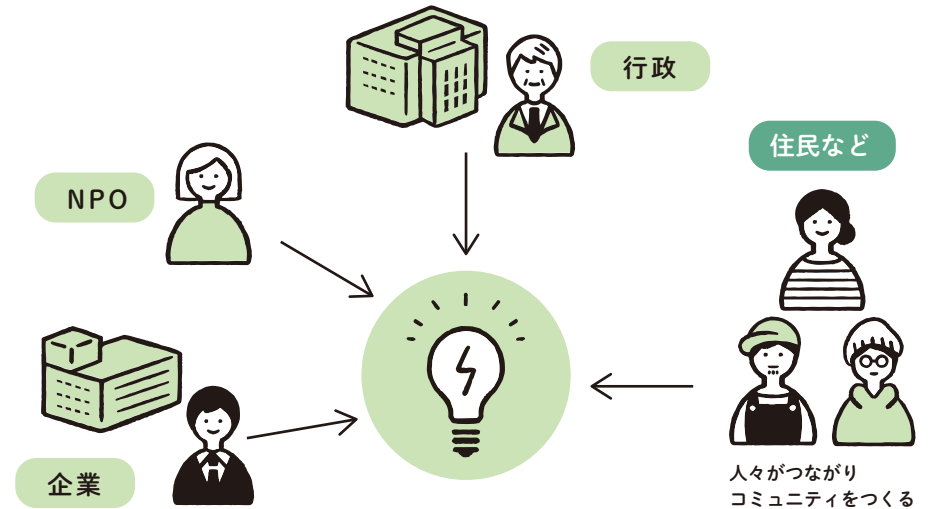
シビックテックとは、住民自身が、デジタル技術を活用して、地域課題を解決・改善し、生活や行政サービスなどをよりよくしていこうとする取組のことで。

世界中で様々な取組が行われています。日本においては、2011年3月の東日本大震災からわずか4時間後に開設された、被災・支援情報を集約する「sinsai.info」が注目され、シビックテックが本格化するきっかけとなりました。近年では2020年3月に開設された「新型コロナウイルス感染症対策サイト」も、日本におけるシビックテックの代表例です。



(出典) 東京都新型コロナウイルス感染症対策サイト (2020年4月24日時点)

様々な組織と連携し持続化を目指す



## CIVIC TECH

シビックテック

創造的なアイデアを  
共に考え、共につくる

地域住民がそれぞれの目線で地域の問題を考え、対話しながら、多様な人にとって使いやすいサービス等、データやデジタル技術を使ってより良い社会を目指していく「シビックテック」の取組が広がっています。

### シビックテックとまちづくり

シビックテックは、「行政」と「住民」の連携を促進する仕組みとしても期待されています。住民が主体となることで、多様化するニーズに応えるサービスの創出や、様々な関係者・団体を巻き込んだまちづくりにつながるからです。必ずしも「デジタル技術をどう使うか」から考える必要はありません。住民目線の取組が小さなコミュニティ活動となり、その中でデジタル技術を活用したまちづくりの動きに発展していくことも。まずは、小さな「自分ごと」からはじめてみましょう。

# MORE THAN TECH

「まずは人から始めてみよう」

チームで取り組む

いろいろな人を巻き込みながら  
ともに未来に向かって動く仲間をつくる



クラフトローカルに取り組むチームを作るには、住民が中心となり、一人一人が地域課題を自分ごとと捉え、多様な視点を取り入れ、対等に話し合える環境をつくるのが大切です。様々な価値観や経験をもつメンバーがいることで、多様な視点が生まれ、解決策の幅が広がります。

移住者や、地域に関わりたいと思っている人など、異なる分野で活動する人々を巻き込み、人々の声やニーズを取り入れることが、具体的な解決策のアイデアにつながります。

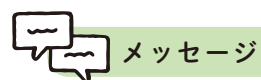


対等に話し合えるチームになるためには、メンバー同士のコミュニケーションを大切にし、お互いの意見を尊重しましょう。そのためには、「地域をよくしたい」という同じ想いや目的を共有し、ともに課題に取り組む仲間であるという共通意識をもつこと。チームづくりとは、仲間づくり。たまには一緒に美味しいものを食べることも大事です！地域課題解決を楽しみながら取り組めるようなチームを目指しましょう。

## アイスブレイク

アイスブレイクとは、ミーティングやワークショップなどの冒頭で、参加者の緊張感をほぐすためのプログラムのこと。氷を解かすようなイメージから、名がつけました。例えばペアになって時間内で相手のことを聞き出して「他己紹介」や「共通点探しゲーム」をしたり、みんなで体を動かす簡単なダンスもOK！恥ずかしがらず楽しんでみてくださいね。

## デジタルコミュニケーションツール



メッセージ

スムーズにコミュニケーションを取るため、メンバーが何を使い慣れているかを確認して連絡ツールを決めましょう。

LINE / Slack / Discord /  
Facebookメッセージ



アイデア出し

複数人で閲覧・編集ができるオンラインホワイトボードを使うことで遠隔同士でもアイデア交換も思いのまま。

Miro / Canva



ミーティング

オンライン会議や外部へのインタビューにも。画面共有もできるので、画面をみながら一緒に作業を進めるのも便利です。

zoom / LINEビデオ

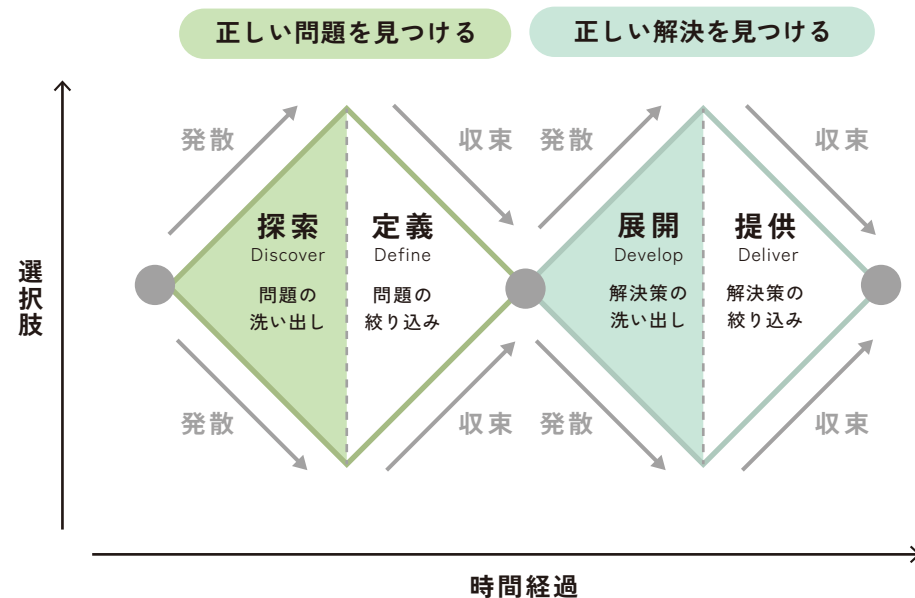
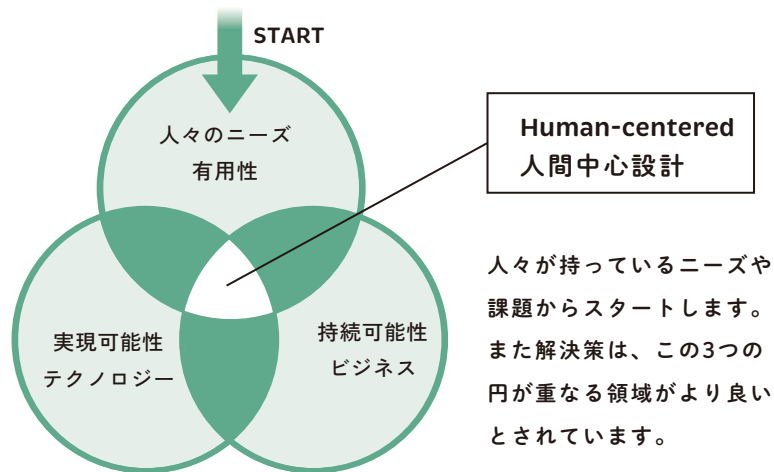
# DESIGN THINKING

## 地域課題からアイデアをつくる

アイデアをつくる思考法

### 自分たちや地域がどうしたいか？を 考えながら、課題やアイデアを探索する

課題解決のプロセスを用いて、アイデアを生み出す手法がデザイン思考です。本質的な地域課題を捉え、自分たちや地域がどうありたいのか？どうなったら幸せになるのだろうか？常にイメージしながら、アイデアを生み出していくことが重要です。デザイン思考では、常に人間を中心に捉え、課題の当事者が何を見ているか？感じているか？行動しているか？などを観察したり、インタビューしていくことで「人」が感じている「課題」の本質に近づいていくことができます。



### 発散と収束を繰り返す

#### 「ダブルダイヤモンド」

本質的な「問題」を見つけ、具体的なアイデアを練り込んでいくために、デザイン思考では、「発散」、「収束」を繰り返していく手法を用います。上図の2つのダイヤモンドの形のように、問題とアイデア・解決策を思いつく限り洗い出し、絞り込んでいくことからダブルダイヤモンドと言われています。ぜひ、ワークショップ形式で取り組む仲間とやってみましょう。

#### 「ふせん」にどんどん書き出す

デザイン思考では「ふせん」は重要なアイテムです。ワークショップ中にアイデアを出して、どんどん書き出すときはもちろん、それ以外でもインタビューや会議中でも常に手元に置いて、聞き取ったこと、観察して見つけたことなどをどんどん書くようにしましょう。書き方のコツは、1) 遠くから見えるように、太めのサインペンで書くこと。2) わかりやすく短い言葉で。3) さらに、イラストや記号を添えるのもおすすめです。

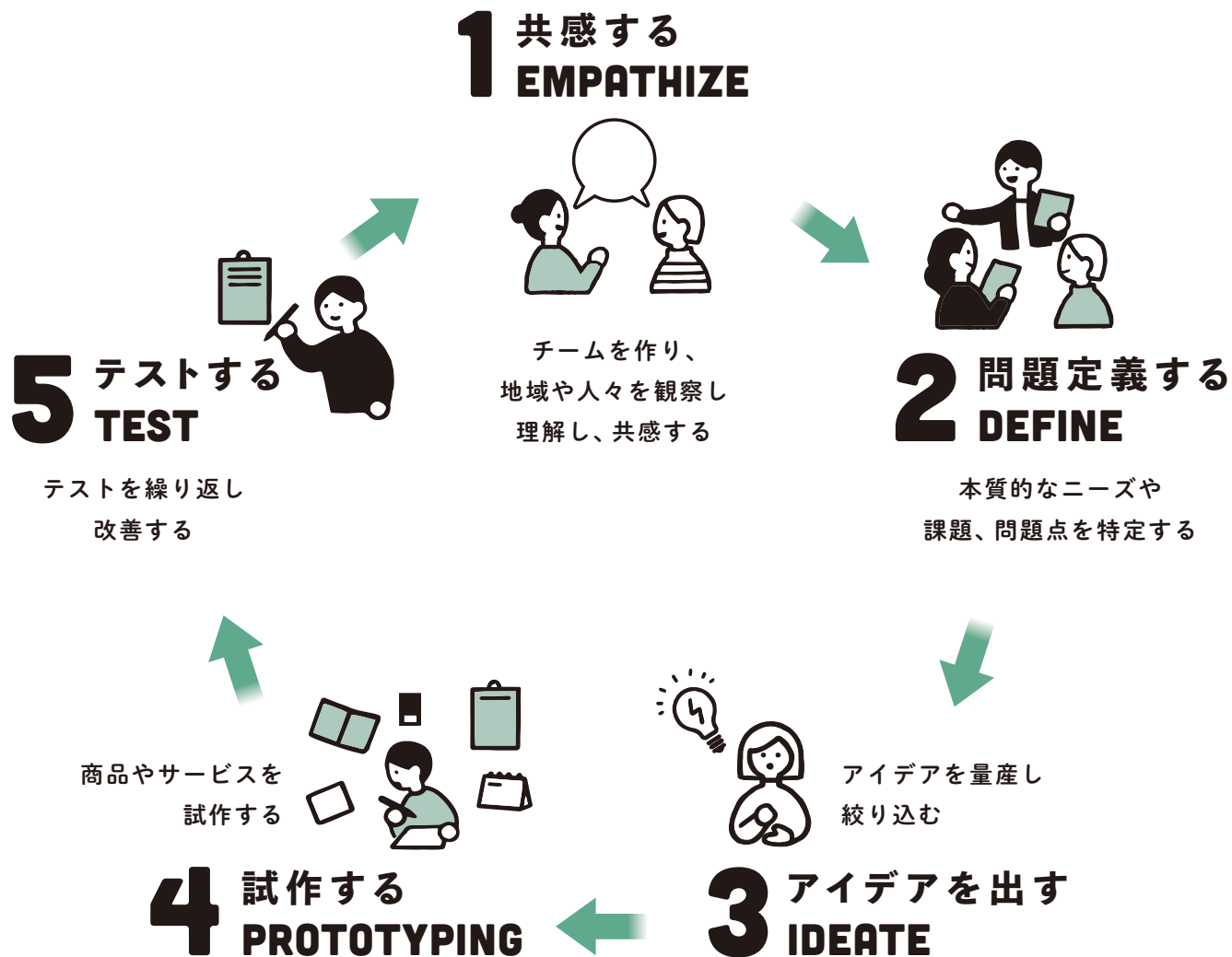
※ダブルダイヤモンドは、イギリスの Design Councilが2004年に発表したデザイン思考のフレームワークです。  
参考：UX TIMES <https://uxdaystokyo.com/articles/glossary/doublediamond/>

# 0 クラフトローカルを進める5つのステップ CRAFT LOCAL PROCESS

クラフトローカルのプロセスでは、デザイン思考の5つのステップを活用して進めます。冒頭に紹介した「地域を耕す3つの視点」も意識しながら、取り組んでみましょう。

地域を耕す3つの視点

- 
 地域課題解決の力を高める
- 
 「人」と「知恵」を組み合わせる
- 
 ネットワークを地域でつくる





# 1 共感する EMPATHIZE

## イノベーションを生み出すには問題に恋をする

日ごろの生活や活動の中で何気なく「こうなったらいいな・・・」と感じていることはたくさんあるかもしれません。そして、いろいろな人と話をしていると、案外同じような感覚を持っている人がいることがわかります。メンバーが感じる「問題のようなもの」をさらに深堀りし、「明確な問題」にするため、地域やそこに暮らす人々、問題の周りの状況を観察し、インタビューやリサーチを通して、人々が感じていることの手がかりを探します。クラフトローカルのプロセスで活用する「デザイン思考」では、問題を設定する際に、「共感」という、人々を理解する作業を大事にします。お互いの思いをみつめ、「共感」を深めるために、「新鮮なまなざし」で人々の思いをよくみて、よくきき、よく感じてみましょう。

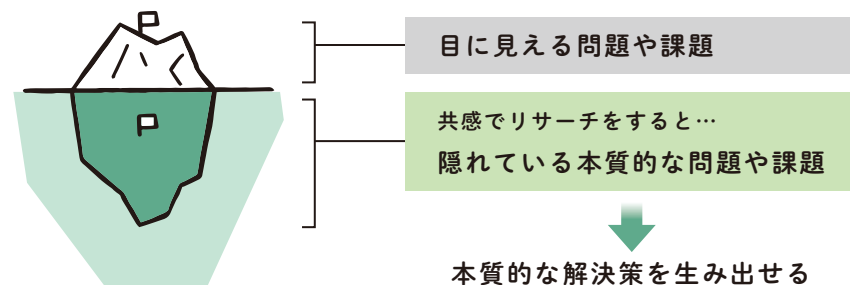
ごく少数からスタートしたチームも、問題がはっきりすることにより、一緒に取り組む仲間を見つけやすくなります。

### イノベーション

イノベーションとは、「新しいこと」「革新」のこと。一般的に「技術革新」「社会的意義のある新たな価値を生み出すこと」という意味で使われます。



## 本質的な問題の氷山モデル



### 理解し、共感する

#### よくみる

地域や人々の生活環境における振る舞いを観察します。特に人の発言と行動の間にある矛盾に注目してみましょう。

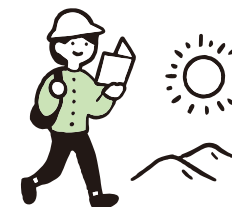
#### よくきく、よく感じる

インタビューなどで人々への理解を深めます。事前準備の質問だけでなく現場でも「なぜ」を繰り返し、深い意味を引き出しましょう。

目に見えるものだけでは本質的な問題とは言い切れません。図の「氷山モデル」では、海に浮かぶ氷山の、見える部分（現象）はほんの一角で、本質や原因は、目に見えない部分に隠れていることを表しています。

## フィールドワーク

各地域に実際に訪れ、人や場所に出会うフィールドワークでは、現場を知り人々に共感する大事な機会です。また課題を取り巻く状況の観察以外にも、インタビューや、アンケートなども状況を確認する手がかりになります。

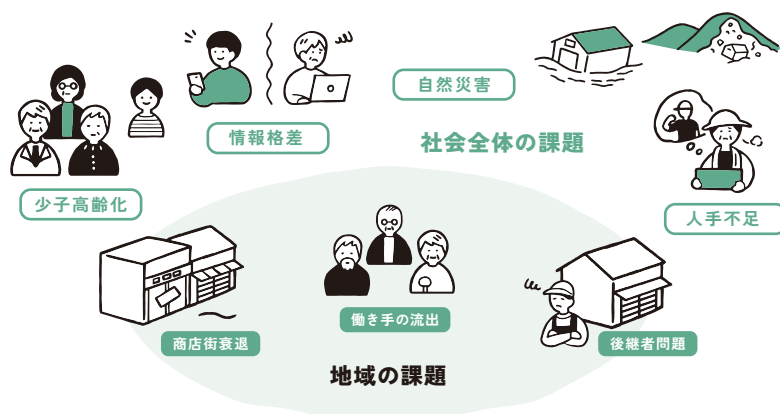




# 2 問題定義する DEFINE

## 取り組む地域課題を掘り下げ、 多様な視点で「問い」を導き出す

クラフトローカルでは、テクノロジーファーストではなく、まずしっかり地域課題を捉えることを重視します。取り組む地域課題が決まったら、デザイン思考のダブルダイヤモンド（発散、収束）を使って、問題とアイデアを掘り下げていきます。ワークショップ形式を用いて、まず本質的な問題は何かを仲間と共に、掘り下げていくと、問題の裏にある背景や、関係性の「気づき」が生まれてきます。複数の視点から、この「気づき」やなぜそうなっているのかを考えていくことで、「本質的な問題」が絞り込まれてきます。



## How Might We

どうすれば私たちは  
[ ] を  
[ ]  
できるだろうか？

問いを定義するHow Might Weの  
テンプレートに当てはめてみましょう。

本質的な問題が絞り込まれてきたところで、解くべき地域課題を元に取り組むべき「問い」を導き出してみましょう。この「問い」を定義する手法として、「How Might We」という方法があります。地域課題の解決の先にある「対象者」に「チームとしてなにができるだろうか？」を言葉にすることで、進むべき方向性を定めることができます。



### 地域課題

地域課題とはどのようなものをいうのでしょうか？ chatGPTに聞いてみました。

「地域課題は、特定の地域や地域社会において生じている様々な問題や課題を指します。これらの課題は、地域の特定の状況や環境、社会構造、経済状況などに関連しています。」

地域が多様であるのと同様に地域課題も地域ごとに異なる特徴や要因があります。その地域の「活性化や持続的な地域社会の実現を妨げるもの」と考えるといいかもかもしれません。

## 「問い」を定義するために データから「地域課題」を捉える

地域の課題をデータで捉えてみましょう。例えば、人口がどのように減ってきているのか、地域の経済状況はどうなっているのかなど、様々なデータを使うことで、ぼんやりしている課題も、だんだんと解像度が上がっていきます。





# 3 アイデアを出す IDEATE

## 「正しさ」ではなく「可能性」を最大限に広げる

本質的な問題から設定した「How Might We」をもとに「本質的な解決策」を考えます。ここで重要なのは質より量。ブレインストーミングを行い、チームメンバー一人一人が自由な発想でアイデアをたくさん出すことで、可能性を広げることができます。

アイデアを出すコツは、出たアイデアを否定・批判したり、合理的に考えたりせず、チームメンバーのアイデアに自分のアイデアを相乗りするなど、アイデアを出しやすい環境をつくることです。言葉に出したり、書き出したり、絵を描いたりしながら発想を広げていきましょう。

最後に、チーム内で投票し、相談をしながらひとつのアイデアに絞ります。

### ブレインストーミングのルール



- 1枚に1つのアイデア
- 失敗を恐れない
- 質より量を出す
- 大胆なアイデアを歓迎
- アイデアを足し算する
- ビジュアルで伝える
- ユーザーになりきる
- 評価・判断は後回し

<b>コミュニケーション</b> <b>LINEオープンチャット</b> 通常LINEとは別に匿名で参加できるため、参加者が安心してやり取りができる。一斉連絡や参加者からの質問なども受け取ることが可能。	<b>チャットボット</b> <b>Google Dialogflow</b> 自動応答システムを簡単に構築できる。受け答えを登録することで24時間対応が可能に。またWEBサイトやLINEなどと連携が可能。	<b>マップ共有</b> <b>Google マップ</b> マイマップ機能で、オリジナルの地図を作成し広く共有できる。位置情報だけでなく、エリアやルート、URLなどの情報も伝えることが可能。
<b>フォーム制作</b> <b>Google フォーム</b> アンケート調査やイベントの申し込みなどに使用できるオンラインフォーム。結果はリストやグラフでの出力ができるため、容易に確認できる。	<b>広報ツール</b> <b>SNS</b> facebook、instagram、X、tiktokなど、多くが無料で利用が可能。SNSの種類や投稿方法を使い分けることで広報の効果を高めることができる。	<b>広報ツール</b> <b>note</b> クリエイターの文章や動画などを楽しむことができる。誰もが発信でき、広くプロジェクトの経緯などを伝えたり、広報としても活用できる。
<b>WEB制作</b> <b>ノーコードWEB制作</b> 専門的な知識がなくても、ノーコードでWebサイトが作成できるサービス。STUDIOやペライチなど、使いやすいものを選ぶと良い。	<b>デザインツール</b> <b>canva</b> 無料で使えるテンプレートやフォントが豊富にあり、知識がなくてもデザインできる。用途は幅広く、共同編集ができる機能もある。	<b>動画編集</b> <b>capcut</b> 手軽にかつ直感的な操作で使える動画編集サービス。テンプレートも豊富で、SNSとの連携も簡単。共同編集ができる機能も備わっている。

## デジタル技術の活用

近年めざましく進歩するデジタル技術は、これまで解決できないとされてきた地域の問題や人々の困りごとの解決に一役買うこともあります。まずは、次々と生み出される様々なツールやサービスを使ってみたり、社会問題をデジタル技術で解決した事例を調べたりしながら、日頃からデジタル技術に触れ、親しみましょう。

### ブレインストーミング

ワークショップで、参加者が短時間にたくさんアイデアを出し合う会議形式のことを言います。「プレスト」という言葉を聞いたことはありませんか？出たアイデアを批判しない等のルールを設け、質より量を大事にします。



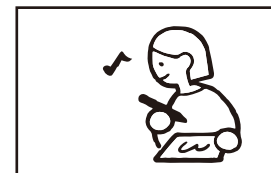
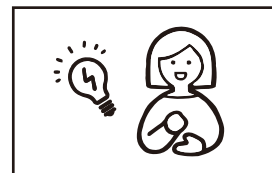
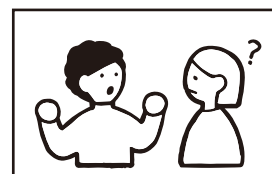
# 4 試作する PROTOTYPING

## 考えるために作り、学ぶために試す

アイデアを選んだあとに、プロトタイプ（試作）をつくります。プロトタイプは、アイデアや探索した内容を言葉だけでなく、具体的な物として表現できれば、何でも構いません。素早く低コストでつくれる低品質のもの、例えば、身の回りの道具で組み立てた立体物、またはストーリーボードなどです。それを見た人のフィードバックを引き出すことが重要です。またそれをもとにロールプレイ（劇）をすることも、より豊かな感情と反応を得ることができるでしょう。



劇のプロトタイプ。伝わりやすいように役割ボードをつけたり、猫の耳は紙コップで表現。



4コマ漫画のようなストーリーボードも立派なプロトタイプのひとつ。紙一枚にまとめて書くことで整理され、分かりやすく伝えることができます。もっと最初の段階であれば、ふせんに書いて順番を変えたり、足したりできるようにしても対話を引き出すことができます。

プロトタイプは、ふせんや段ボール、100円ショップなどで購入した簡単なものを見立てて、表現します。地域猫の課題解決を表現するのに、猫耳を作ってみたり、ピンを湯呑みにしてみたり。難しく考えず、創造力と遊び心でプロトタイプをつくってみましょう。



STUDIOで制作したWEBサイトのデモ画面  
プロジェクトが進むと、WEBサイトやアプリのデモなどの具体的なプロトタイプを作ることができます。



LINEチャットボットのデモ画面

## 100円ショップ

プロトタイプをつくる時、100円ショップがとても役に立ちます。「これはアイデアのこの部分に見えるかも？」と缶が乗り物に変身したり、ランチョンマットが屋根に変身したり。想像力を発揮しましょう。もちろん何も買わず、コピー用紙を使って表現することもたくさんあります。まずは「作ってみる!早く失敗する」を心がけて、何度もトライしてみましょう。



# 5 テストする TEST

## 改善を繰り返すためのテスト

考えたアイデアを使ってもらいたい対象者に、プロトタイプを実際に体験してもらうことで、使った感想を聞いたり、反応を見ましょう。ここでも、その対象者への共感と観察が重要です。プロトタイプで表現されるアイデアや解決策を対象者が気に入るかどうかを確認します。この結果は、次のプロトタイプのヒントになります。時に課題の設定が間違っていたことを教えてくれることもあります。また、よいアイデアが生まれるきっかけになるかもしれません。テストの結果を受けて、改善していきましょう。

## 実現に向けてプロトタイプを公開してみよう

テストは身近な人だけでなくインターネットで公開したり、コンテストなどに応募してみるといいでしょう。同じような課題を持つ人や、対象者となる人の声を直接取り入れることができます。共感者をさらに集めて、プロジェクトをさらによいものにしていきましょう。

また継続的に取り組むためにも、行政やNPO、企業などいろいろなコミュニティとつながって、協力しあえる関係をつくりましょう。

# OPEN DATA

## オープンデータを活用しよう

### オープンデータとは

オープンデータとは、誰でも自由に使える再利用率もでき、かつ無料で使えるようなデータのこと。行政などデータをまとめて公開しているサイトもあります。

### 課題を可視化する

関連するオープンデータを集めて加工することで、課題の裏付けとなる根拠を可視化したり、傾向を知ることにつながります。オープンデータで、地域の情報を可視化しているサービスもあるので、使ってみましょう。

### 活用してみる

アイデアを実現するとき、自分たちで情報をオープンデータ化することで、お互いにデータを蓄積したり、加工できます。様々な人と連携して、データを集め、活用する仕組みを考えましょう。

大分県自治体のオープンデータ  
「BODIKオープンデータカタログサイト」

<https://odcs.bodik.jp/oita/>



RESAS 地域経済分析システム

<https://resas.go.jp/>

政府のオープンデータ「e-govデータポータル」

<https://data.e-gov.go.jp/info/ja/top>

政府統計の総合窓口「e-stat」

<https://www.e-stat.go.jp/>

MY CITY FORECAST あなたのまちの未来予報

<https://mycityforecast.net/>



# SPECIALIST

専門家の力を借りてみよう



シビックテック オープンデータ活用

**小俣 博司**  
(一社) シビックテックジャパン 代表理事  
シビックテックやオープンガバメントの普及に向けて精力的に活動している。



デザイン思考 人と自然環境を繋ぐ

**稲村 徳州**  
九州大学大学院芸術工学研究院助教  
ストラテジックデザイン、未来構想デザイン等のコースや共創学部など担当。



創業支援 事業計画策定

**宮井 智史**  
株式会社ASO  
年間300件以上の起業支援。多様なネットワークを活かし事業化を支援している。



デザイン思考 グラフィックデザイン

**福田 まや**  
星庭 / アートディレクター  
耶馬溪町の森の中でデザイン事務所を運営。デザイン思考で地域課題に取り組む。



地域活性化 サウナ

**高橋 ケン**  
おんせん県いいサウナ研究所  
サウナのまち豊後大野、発起人。アイデアから地域での実現まで。



人材育成 シニアコミュニティ

**桑原 静**  
BABA lab (合同会社ババラボ) 代表  
コミュニティをベースとした、シニアの働く場・学ぶ場などを創出している。



デザイン思考 デザイン経営

**川原田 昌徳**  
株式会社ロフトワーク  
デザイン思考の考えをベースとした新規事業開発や組織開発を行う。



公共不動産 GISデータ活用

**西田 稔彦**  
株式会社 地域科学研究所 課長  
公共不動産の活用を通して全国のプロジェクに関わる。



ツーリズム 地域支援

**谷 知英**  
写真家・協育コーディネーター  
ツーリズムや撮影とあわせて、多種の地域支援に関わる。



ワークショップ 演劇

**堺 絵理**  
株式会社地域科学研究所 主任  
地域運営デジタル化や、ワークショップの企画運営をサポート。

# BOOK

専門家がおすすめる本や資料



シビックテック

データ活用で地域のミライを変える！  
課題解決の7Step

編著：コード・フォー・ジャパン  
発行：株式会社ざようせい



本質的な問いを見つけるデザインリサーチ

Design Research 101  
高齢社会のデザイン  
リサーチプロジェクトに  
基づく実践ガイド

無料・PDF

STUDIO D / Loftwork



地域を知り実践する調査法と考え方

「観光まちづくり」のための  
地域の見方・調べ方・考え方

編集：國學院大学地域マネジメント  
研究センター  
発行：朝倉書店



公共の場を市民の手で変えていく

タクティカル・アーバンイズム 小さな  
アクションから都市を大きく変える

編著：泉山 豊成・田村 康一郎・矢野 拓洋  
西田 司・山崎 高拓・ソトノバ  
発行：学芸出版社



デザイン思考の具体的な進め方がわかる

デザイン思考 ファシリテーション・  
ガイドブック

無料・PDF

監修：イトーキ オフィス  
総合研究所

編著：デザイン思考研究所



地域を知り、磨ききっかけをつくる

地元学をはじめよう

著：吉本 哲郎  
発行：岩波書店



オリジナルの地図をつくる入門書

オープンデータとQGISで  
ゼロからはじめる地図づくり

著：青木 和人  
発行：講談社



まちづくり

まちづくり幻想 地域再生は  
なぜこれほど失敗するのか

著：木下 斉  
発行：SBクリエイティブ



<https://urbandata-challenge.jp/>

事例を知る

(一社) 社会基盤情報流通推進協議会が主催する「アーバンデータチャレンジ (UDC)」では、他地域の事例を知ることができます。また、UDCに挑戦することでアドバイスや活動のヒントなど多くの情報が得られます。

専門家へ相談したい時のお問い合わせ先

専門家に相談したい時は、こちらにご連絡ください。

クラフトローカル事務局

(株式会社 地域科学研究所) TEL 097-536-0076 support@chklab.com

# FUTURE PROJECTS

## 「地域にクラフトローカルの種をまく」

「想い」を継続していくために

時代や環境の変化により、地域の課題は多様化し、より複雑になっています。行政のみでは解決できないことも増えてきました。しかし、未来のためには、課題をそのままにせず、解決していくことが求められています。

これからの地域の課題解決は、地域への「想い」を持つ人が集まり、未来のために自ら考え、行動し、つなげ、小さなアイデアを楽しみながら作っていくことが大事になります。

一方で、活動を継続していくことは、とても大変なことです。「想い」を継続するためにも、チームメンバーが活動に何を求めているかを知っておくことも必要でしょう。また、アイデアから生まれたサービスやプロダクトに事業性を持たせるコミュニティビジネスという手法もあります。

最初は自分たちの活動が小さくても、サービスやプロダクトを少しずつ充実させ、継続することで、誰かの役に立ち、「仕事」⇔「お金」につなげることができれば、地域への「想い」を継続させ、広げることにつながります。

このクラフトローカルのマニュアルを通して、地域課題を掘り下げ、課題解決につながる「地域を耕す3つの視点」を身に付けながら、自分たちが「ありたい姿」になるための活動の一助になれば幸いです。



### お問い合わせ先

大分県 商工観光労働部 DX推進課

〒870-8501 大分市大手町3丁目1番1号

電話番号：097-536-1111（代表）

<https://www.pref.oita.jp/soshiki/14280/>

Craft Local マニュアルブック

発行元 大分県

発行日 2024年3月

編集・執筆・デザイン 福田まや／星庭

編集・執筆 株式会社地域科学研究所

イラスト 佐々木良緒／星庭

本マニュアルのp7-p19は、一般社団法人デザイン思考研究所による『スタンフォード・デザイン思考ツール5ステップ・ガイドブック』を参考に作成しました。こちらについては、Creative Commons 表示-非営利-継承3.0非移植License.によってライセンスを継承されています。