

---

# デザイン思考で作る AIプロダクト開発

この資料は、AIを使った開発に **デザイン思考** を取り入れることで、プロダクトやサービスのコアに **あなた自身の物語** を埋め込めるようになる — そのための一助になればと思ってまとめたものです。AIで誰もが作れる時代だからこそ、似たものではなく、あなたにしか作れないものに育てていく。その過程を、少しでも応援できたら嬉しいです。

## 0 この資料の使い方

通読しなくてかまいません。必要な節だけ開いて使ってください。

- ・何を作ればいいのか分からないとき → 「1. いま何が起きているか」「4. 哲学を書く」
- ・AIに投げるプロンプトが弱いと感じるとき → 「5. ビジョンを書く」「6. アイデアをAIと広げる」
- ・毎週プロダクトがブレて困るとき → 「8. 続けるための根を張る」
- ・月曜、何から始めたらいいか分からないとき → 「9. AIと2人で進める1週間の型」

## 1 いま何が起きているか — あなたの物語が、一番強い資産になる

AIで「作れる」ことは、この1~2年で急速に当たり前になりました。ClaudeやCursor、v0、Figma Makeなどを使えば、以前は数週間かかっていたWebサービスが、週末に形になります。

これは、手を動かす前の段階 — 「自分は何を作りたいか」「なぜ作るか」「誰のために作るか」 — に、じっくり時間を使える時代になった、ということでもあります。とても幸運な時代が来たと思います。

AIと一緒にやってくれるのは、実装、UI、アイデアの発散、繰り返し作業。一方で、AIにはなかなか出せないものが2つあります。

1. あなたがなぜそれを作るのか、という物語
2. その物語に沿った組み合わせの妙（コンセプト）

この2つは、あなたの経験と、「好き」「こうしたい」という気持ちからしか生まれません。そしてAI時代では、この2つこそが、プロダクトを他と分けて覚えてもらえるものにする、一番強い資産になります。

文系的な思考 — 自分の経験を言葉にする、他人の経験を理解する、歴史や文化の文脈に置く、物語として伝える — が、この時代では大きな追い風になります。あなたの熱量を物語に、物語をプロダクトに育てていくための道具として、この資料を使ってもらえたら嬉しいです。

## 2 デザイン思考について、軽く

デザイン思考 (Design Thinking) は、「何を作るか」を決めるための、段階をおった思考の流れです。一般には、共感 → 問題定義 → 創造 (アイデア出し) → プロトタイプ → テスト、という5つの段階で語られることが多いフレームワークです。書店にはたくさんの解説書が並んでいます。

この資料で扱うのは、その中でも特に 上流 の部分です。「何を作るか」の前に置く、「なぜ自分がそれを作るのか」「どんな世界にしたいのか」という、自分自身の物語とビジョンを言葉にする段階。ここを丁寧に通っておくと、後のアイデア出しやプロトタイプの精度が変わります。

ここで紹介するやり方は、私が考え出したものではなく、学生時代に教わった考え方を土台にしています。それを写真で一言ボケて(bokete)というサービスを仲間たちと17年運営する中で、現場用に磨き直して使ってきました。その実感を、AIと一緒にひとりで作ろうとしている方に向けて整理したものです。

なお本資料は、デザイン思考の 上流だけ を切り出しています。プロダクトが形になってきたら、後半の 共感 (ユーザーの痛みを聞く) と テスト (触ってもらう) をしっかり回してください。ここを省くと、自分の物語とユーザーの現実が少しずつずれていきます。上流で立てた物語を、ユーザーの声で何度も更新していくのが、長く続けるコツです。

AIと一緒に作る時は特に、上流の言葉があるかどうかで、同じAIから返ってくる答えがまったく違ってきます。次の節から、その書き方を順に紹介します。

---

## 3 4つのことば — 物語を書く順番

ここでは現場で使いやすい4つのことばに絞って紹介します。順番が何より大事です。

段階	英語で	問い	AIの得意度	あなたの役割
<b>哲学</b>	love to	自分は何が好きでしょうがな いか	苦手	自分の経験から言葉にする
<b>ビジョン</b>	want to	どんな世界にしたいか	苦手	哲学を社会と結びつける
<b>アイデア</b>	parts for concept	どういう仕掛けを用意するか	とても得意	AIと一緒に広げ、自分で選ぶ
<b>コンセプト</b>	assemble ideas	どういう仕組みで実現するか	やや苦手	審美眼で組み立てる

「ボケて」の例で言うと、こうなります。

- ・ **哲学**：面白い人が好き
- ・ **ビジョン**：面白い人が作る側で大活躍して、毎日笑える社会
- ・ **アイデア**：写真にボケる / 良い評価だけを集める / ランキング化する
- ・ **コンセプト**：3秒で笑える、写真で一言ボケるウェブサービス

同じAIでも、引き出せる提案の質は、あなたが何を渡すかで大きく変わります。哲学とビジョンの欄を最初に埋めておくと、返ってくるものが、ぐっと自分のものになります。

## 4 哲学を書く — 「love to」を言語化する

哲学は、「自分が何が好きでしょうがないか」の宣言です。手順は2つだけです。

### 方法A: 経験から掘る

1. 小学1年生から今までで、良い感情が紐づく思い出を10個ほど書き出す。
2. 共通するパターンを1文にまとめる。（例：教室の隅でお笑い番組の話で盛り上がった、コンプレックスを笑いに代えて救われた、など → 「面白い人が好き」）

### 方法B: 思想から借りる

自分の経験だけでは言葉にしにくいとき、好きな先人の言葉を借りると整理しやすくなります。

（例：立川談志さんの「落語とは人の業の肯定」など）

## 書きやすくする、4ステップのチェックリスト

「面白い人が好き」のような強い一言がなかなか出てこないときは、次の4ステップを順に試してみてください。

1. **10個の思い出を書く** — 年代バラバラで構わないので、良い感情が紐づく出来事を10個。
2. **キーワードを3つ抜く** — その10個をざっと眺めて、繰り返し出てくる要素を3つメモする(人/場/行為/感情、どのカテゴリでもOK)。
3. **ひとつ矛盾を見つける** — 3つのキーワードの中に、一見両立しなさそうなものが混じっているはず。そこに自分らしさが隠れていることが多いです。
4. **1文に凝縮する** — キーワードと矛盾を踏まえて、「自分は～が好き」の形で1文にまとめる。

しょうもない言葉で大丈夫です。むしろ大げさな言葉より、自分の生活から出てきた言葉のほうが、後で効きます。

### AIに渡すときの型

【私の哲学】面白い人が好き。コンプレックスも笑いに変わる瞬間に価値を感じる。  
この前提をふまえて、以下のことを一緒に考えてもらえますか。  
(ここに本題)

## 5 ビジョンを書く — 「want to」を社会と結ぶ

哲学が「love to」なら、ビジョンは「want to」。この社会をどうしたいかです。

ビジョンは、2つの視点から立てると設定しやすくなります。

- ・ **背景(社会的背景)**：なぜ「今」やるのか
- ・ **ミッション(社会的問題)**：どこに疑問を感じているか

哲学とビジョンを書いておくと、同じ旗印を持つ仲間を見つけやすくなります。長く続けるつもりなら、ここは省略しないほうがいいでしょう。

### AIに渡すときの型

【私のビジョン】面白い人が作る側で大活躍して、毎日笑える社会  
【背景】 ネットができて、地理を越えて才能がつながれる時代になった  
【問題】 お笑い芸人以外で、面白い人が評価される場が少ない

## 6 アイデアをAIと広げる — ここでAIが最も本領を発揮する

アイデアは、ビジョンを実現するための「部品」です。1つのビジョンに対して、部品は数十個出しましょう。

### プレストの2ルール

1. **肯定する**：AIの出力を最初から否定せず、まず全部受ける。
2. **量を出す**：100点を狙わない。「5点の案」をAIと一緒に100個ほど並べてみる。

### AIへのプロンプトの型

(哲学とビジョンを冒頭に貼る)

このビジョンについて、一緒にアイデアを30個ほど挙げてみたいです。

- 評価はあとでまとめてやりたいので、今はとにかく量を出すことに付き合ってもらえますか。
- 既存サービスに似ていても、5点の質感で構いません。

## 7 コンセプトを組み立てる — 審美眼は人間側に残る

コンセプトは、アイデア（部品）を組み合わせた集合体です。

1つのアイデアが解決する問題は1つか2つですが、複数の問題を同時に解決する組み合わせを選ぶと、良いコンセプトになります。AIは「人間がなぜその案に反応したか」という微細な感覚を持っていないため、ここは自分の手で組み立てるのがおすすめです。

組み立てたら、1段落の文章にまとめてみてください。書けないときは、まだ少し熟していないサインです。もう少し寝かせるか、アイデアに戻って広げ直すと、書ける形が見えてきます。

## 8 続けるための根を張る — アドバイスという風に飛ばされないために

ポケテを立ち上げて最初の3年、サービスはほぼ赤字でした。それでも売却しなかったのは、哲学（面白い人が好き）とビジョンが、当時の自分たちにとって売却額より重かったからです。

開発を始めると、周囲やAIから多くの「正解」を提示されます。それらはありがたい反面、自分のサービスを飛ばしてしまう「風」になることもあります。哲学とビジョンを書いておくと、そのアドバイスがどの層（哲学、ビジョン、コンセプト、アイデア）に向けられたものかを見極め、適切に取り入れることができます。

## 9 AIと2人で進める、1週間の型

AIと一緒にひとりで進めるときの、週の使い方の例です。

曜日	やること	ポイント
月	哲学・ビジョンを書き直す	まずは自分の手で書く
火	AIと一緒にアイデアを30個挙げる	肯定する / 量を出す
水	反応した案にメモをつける	「なぜ反応したか」が後の素材になる
木	コンセプトを組み立てる	自分の手で1段落にまとめる
金	AIと一緒にプロトタイプを作る	見た目はAIの得意領域
土	身近な1人に触ってもらう	最初のユーザーは友人1人で十分
日	哲学に立ち帰り、確認する	ブレていたら微調整する

※これはあくまで、最短距離で走るスプリントの例です。最初の1ヶ月は、月曜と火曜のステップだけをぐるぐる回しても構いません。

## 10 アドホックペルソナ — 想像の友人を1人置く

ここから先の3つの節は、ひとりの作業から、少しずつ生身の他者へと視点を広げていく節です。最初はAIを相棒にしてひとりで立ち上げるとしても、最終的な目的は、画面の向こうにいる生身の誰かと良い時間を共有することにあります。そこに向けて、ここから少しずつ準備を始めます。

ユーザー調査のコストが厳しいときは、実在の友人を1人、ユーザーとして想定しましょう。

AIに渡すときも、「30代前半、都心勤務の〇〇さん」のように実在の人を下敷きで書くと、AIの提案が急に具体的になります。3人目のユーザーは、その友人自身が運んできてくれます。

## 11 リアルの時間を楽しく過ごす

AIと作業していると、画面の中だけで完結しがちです。しかし、作ったものが誰かの役に立ったという実感は、生身の人との時間の中にしかありません。

- ・身近な人に、月1回は触ってもらう時間を取る
- ・もし共同で動ける人が見つかったら、開発合宿を年に1~2回やる
- ・感想をもらったら、必ず「ありがとう」を返す

この3つを習慣にできると、AIとの日々の作業が画面の中だけに閉じなくなり、毎日の手応えが変わってきます。

## 12 さいごに

良いものを作ることと、良い時間を一緒に過ごせる仲間を作ることとは、別のことです。前者だけを追うとすぐ疲れますが、後者があると遠くまで行けます。

AIはまだ「仲間」ではありません。ただ、AIと一緒に作り上げたものを通じて、生身の誰かと新しいつながりが生まれることは、これから十分にあり得ます。自分の哲学とビジョンを共有する文章を、時間をかけて書いてみてほしいと思います。

ゆっくり頑張りましょう。

### 謝辞

この資料の土台になっている考え方は、学生時代にご指導くださった先生方、学びを共にした方々からいただいたものです。また、ボケテの17年は、多くの仲間、パートナー企業、そしてユーザーの皆さんに支えられてきました。心より感謝いたします。

### 相談したい方へ

AIと一緒にひとりで何かを作ろうとしていて、最初の哲学・ビジョン・コンセプトの言語化を誰かと一緒にやりたい、という方がいれば、気軽にご連絡ください。

Web: [kamadango.com](http://kamadango.com)