

## デザイン思考で取り組む地域課題 ―新設科目の取り組み―

三 國 信 夫

## 要 旨

本報告は、2025 年度新設科目「デザイン思考で取り組む地域課題」（履修登録者数 34 人、経済学部・経営学部・薬学部の 1 年生）の実践記録である。城西大学のリベラルアーツ教育の理念に基づき、地域ベーカリー「サン・シーロ」と連携した。学生は店主への調査から「高齢者ニーズ」や「季節の食材／地域の食材の活用」を学び、ユーザー視点に立ったパンを提案した。試作を含む一連のプロセスを通じ、学生が「失敗を肯定するプロトタイピング精神」や「地域への当事者意識」を獲得した成果を報告する。

## 1 はじめに：教育実践の背景と目

## 的

## 1.1 リベラルアーツ教育におけるデザイン思考の重要性

本実践の核心となる「デザイン思考（Design Thinking）」とは、デザイナーが設計プロセスで用いる思考方法を、ビジネスや社会課題の解決に応用する革新的なフレームワークである。それは単なる「造形」の手法ではなく、「人間中心（Human-Centered）」の視点に立ち、ユーザーの潜在的なニーズへの「共感」から出発して、定義、概念化、試作（プロトタイプ）、テストという反復的なプロセスを通じて、前例のない解決策を導き出す思考法である。

城西大学のリベラルアーツ教育は、学部の垣根を越えた多様な学生が共に学び、多角的な視点から「自由な発想」と「考える力」を養うことを主眼としている。2025 年度に新設された「デザイン思考で取り組む地域課題」は、このデザイン思考のプロセスを用いることで、本学

が掲げるリベラルアーツ教育の 4 つの目的を具現化し、社会への探求につなげる重要な実践の場として位置づけられる。

第一に、デザイン思考は「幅広い学問分野にかかわる知識と考え方」を統合する基盤となる。人文科学的な「人間への共感」と、情報科学的な「データの活用・分析」を横断的に用いるデザイン思考のプロセスは、学生が自身の専門分野を社会課題と連動させるための強力な指針となる。

第二に、「クリティカルシンキング」の深化である。既存のパン作りや地域活性化のあり方に対し、「このままで、この判断で、良いのだろうか」と一つ一つを問い直し、グループ活動での活発なディスカッションを通じてより良い結論を導き出すプロセスは、まさにデータの正しい処理と深い洞察を求めるクリティカルシンキングの実践そのものである。

第三に、建学の精神である「学問による人間形成」に基づいた「協創する力」の育成である。デザイン思考における「共感」や「プロトタイピング」は、単独では成立しない。異なる学部

の学生が共に悩み、地域住民や経営者と共に考え、新たな価値を共に創り出すアクティブラーニング型の学びを通じて、学問を人間形成の手段として昇華させる経験を提供する。

第四に、「心身の健康」への寄与である。デザイン思考の「人間中心」の視点は、対象者の健康や幸福（ウェルビーイング）を考えると同義である。地域住民の生活習慣や高齢者の食の喜びを深く知るプロセスは、健康科学的な側面から自己と他者の心身を見つめ直す機会となる。

このように、デザイン思考は本学のリベラルアーツ教育が目指す「自律的な学習者」と「社会の協創者」を育成するための極めて重要な方法論である。2025 年度の開講は、これらの教育目的を教室内の理論に留めず、地域という実社会のフィールドで展開するための画期的な試みといえる。

## 1.2 地域連携の意義：毛呂山町の地域資源の活用

本実践の最大の特徴は、キャンパス内に閉じたシミュレーション演習ではなく、地域社会を「ラボ（実験場）」として捉えた点にある。埼玉県毛呂山町の地域住民に愛されてきたベーカリー「サン・シーロ」を主たるパートナーとし、実際の店舗経営や地域資源を分析の対象とした。学生が実際の経営者や住民という「生身の他者」と対話することは、単なる座学では得られない緊張感と責任感を生じさせる。地域の具体的課題を自分事として捉え、実在する店舗の製品開発というコンテキストに落とし込むことで、地域への愛着（シビックプライド）の醸成と、社会実装を意識した実践的な学びを実現することを狙いとした。

## 1.3 本科目の教育目標

本科目では、以下の3点を具体的な到達目標

として設定した。

1. 共感能力の育成： ユーザー調査を通じて、表面的なデータではなく潜在的なニーズや痛みを深く理解する。
2. 反復的試行（イテレーション）の体得： アイデアを思考の中に留めず、速やかに形（プロトタイプ）にすることで、失敗から学び、改善を繰り返す姿勢を養う。
3. 社会実装への視座： 自らの提案が、どのように地域課題の解決や価値創造に寄与するかを、経営・環境・福祉など多角的な視点から論理的に説明する力を培う。

## 2 実践の展開：デザイン思考による課題解決プロセス

本科目は全13回にわたり、デザイン思考の5つのステップに沿って進行した。

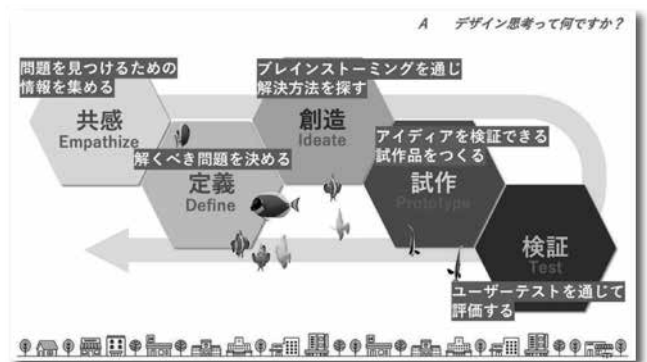


図1 デザイン思考のプロセス（授業資料）

### 2.1 アイスブレイク、現場への共感と地域ニーズの掘り起こし（第1回～第5回）

導入部では、まず、さまざまな学部の学生が集い、グループワークを中心とした活動になることから、アイスブレイク活動に十分な時間を割いた。その際には、協創力体験演習でも使用されたカードゲームや、自己紹介カードを使った自分語りの時間を設けた。第1回の授業だ

けでなく、各回の授業の冒頭にアイスブレイクの時間を設定した。

その後、デザイン思考の理論を学んだ後、グループに分かれて、大学のキャンパスにあるさまざまなプロダクトをユーザーの視点から見つめ直すアクティビティを実施した。キャンパス内の掲示板や案内図が、本当にユーザーにとって分かりやすくなっているのか検証し、デザイン思考が大切なツールであることを確認した。



図 2 キャンパス内の「不便」を観察する

キャンパス全体を使ったアクティビティの後、キャンパス外のフィールドワークへと移行した。学生たちは「サン・シーロ」の工房見学および店主へのインタビューを実施し、経営のリアルな現状を調査した。インタビューの質問項目は、グループごとに事前に準備していた。



図 3 サン・シーロの工房見学

この工房見学を通して、学生たちはたくさんのお話を聞き、新たな知見を得た。集約すると、大きく以下の4点において、強い印象を受けた学生が多かった。

- ① 季節の移ろい：パンのラインナップは固定的ではなく、旬の食材や季節感を取り入れながら、その都度見直されている。こうした変化を前提とした「動的な経営」の姿勢がうかがえる。
- ② 地域食材の活用：地域の資源を積極的に取り入れ、地産地消を支える拠点としての役割を果たそうとする意識が感じられる。
- ③ 技術的工夫：惣菜パンのいわば土台となる「塩パン」にはうどん粉を配合し、独自の『もちもち感』を生み出している。具体的な試行錯誤や工夫が見て取れる。
- ④ 高齢者ニーズ：顧客の中心は周辺地域に住む高齢者であり、パン購入の際には「食べやすさ」や「消化の良さ」が重要な評価ポイントになっている。

## 2.2 コンセプト設計とアイデア創出(第6回～第7回)

調査結果をふまえ、学生たちは「誰の、どのような課題を解決するか」を定義した。



図 4 「誰のため？」(ペルソナ)について議論

学生たちは、当初抱いていた「若者に受ける

派手なパン」という主観的な発想を見直し、店主へのインタビューにおける回答にあった「うどん粉の工夫」「高齢者の食べやすさ」などの具体的なエピソードを掛け合わせた解決策へと思考を深化させた。

### 2.3 中間発表とフィードバック(第8回～第9回)

立案したデザイン案に対し、他のグループのメンバーや教員の視点を取り入れる中間発表を実施した。



図 5 他のグループにデザインを説明する

ここでは「自分たちが作りたいもの」と「実際に求められるもの」のギャップが明確に指摘された。このフィードバックを真摯に受け止め、デザインをブラッシュアップするプロセスこそが、デザイン思考の本質である「テストと改善」の訓練となった。

### 2.4 プロトタイピング：試作による具体化（第10回）

本科目の最も重要な取り組みが、実際に形にする「試作」の工程である。

図面上のデザインでは気づかなかった「生地のかみ具合」や「実際の食感」といった現実的な課題に直面し、店主から学んだ「うどん粉の配合比率」などを意識しながら、手を動かしてデザインを修正していくという実践的な

知を習得した。



図 6 プロトタイプを観察する

### 2.5 最終提案：地域に根ざしたパンのデザイン（第11回～第12回）

最終プレゼンテーションでは、5 グループからそれぞれ2つのデザイン案が示された。ここでは、以下の3つのデザインを紹介したい。

#### 1. 「さつまいもちぎりパン」

店舗見学中にパンを買いに来た子連れ客を観察し、目の前にいるその子が欲しがるようなパンをデザインしようと決めたチームが考え出した。

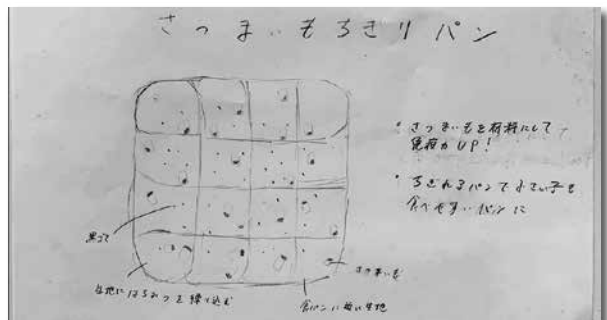


図 7 さつまいもちぎりパン

「サツマイモを材料にして、免疫力向上の長所を活かし、小さい子どもを風邪や感染症から守ることができるパンをデザインする」という課題設定をしてデザインを始めた。身体を丈夫にし、親が安心して子に与えられる栄養価の高

いパン、子どもが楽しみながら食べるパン、など思考をめぐらせ、子どもが喜ぶ「ちぎる」動作に着目し、最終的なデザイン案とした。

## 2. 「ゆずタルチキンサンド」

近隣の大学や高校で、運動部に所属している学生や生徒をペルソナに設定して、部活帰りに小腹を満たし、栄養を補給することができるパンを考案しようとしたグループがデザインしたパンが、「ゆずタルチキンサンド」であった。毛呂山の桂木ゆず、坂戸の葉酸たまご、地鶏タマシヤモなどの地域の食材を活かして、運動後に好まれるさっぱりとした風味、栄養素として求められるタンパク質が摂取できるパンとなった。



図 8 ゆずタルチキンサンド

## 3. 「ほうれん草サンドウィッチ」

朝、川角駅で下車し、大学に向かう学生を対象に、朝ごはんに必要な栄養が摂れるパンをデザインした結果、生み出されたアイデアが「ほうれん草サンドウィッチ」である。

時間がなく朝食抜きになりがちな学生の健康を考えてのデザインであった。また、歩きながらも食べやすく、仮に食べることを中断してもすぐにビニール袋にしまうことができるのは、忙しくて食べることに時間を割けない人を観察して生まれた工夫であった。さらに、パン生地にはほうれん草を練り込むことで、色鮮やかな緑色のパンになるようにし、SNS 映えするの

ではないかという狙いも、デザインには込められていた。

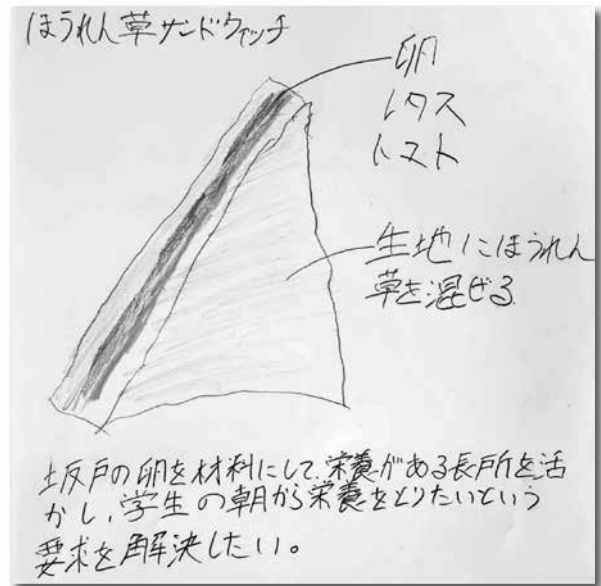


図 9 ほうれん草サンドウィッチ

## 3 教育的効果と学生の変容

全 13 回の講義および実習を終えた後のリフレクション（振り返り）から、本実践が学生に与えた教育的効果として、主に以下の 3 点が確認された。

### 3.1 ユーザー中心視点へのパラダイムシフト

最も顕著であったのは、デザインの起点を「自己の嗜好」から「他者のニーズ」へと転換させる視点の変化である。学生たちは、ペルソナ（具体的なユーザー像）を設定し、その立場に深く身を置くことで、初めてデザインに必要な要素が可視化されることを経験した。

【学生の反応】 「デザインをただ漠然と考えるのではなく、ペルソナや解決すべき要求を具体化することで、むしろ思考が整理され、アイデアが出しやすくなることに驚いた。」

このように、ユーザーを起点とすることが、単なる制約ではなくデザインを加速させる「指針」になることを実感した点は、デザイン思考の核心を突く学びであったと言える。

### 3.2 「失敗」をプロセスとして肯定するプロトタイプ精神

最初から完璧な完成形を目指すのではなく、不完全な状態でも形にし、フィードバックを得て改善を繰り返す「反復的なプロセス」の重要性が体得された。具体的には、紙のスケッチ段階から互いに意見を交わし、即座に修正を繰り返す演習を通じ、学生たちは「途中経過における不備は失敗ではなく、より良い形を生むための必要なプロセスである」という認識を抱くに至った。この「早く失敗し、早く改善する」というプロトタイプ精神は、不確実な課題に挑む際のアティチュード（姿勢）として大きな成果となった。

### 3.3 地域社会に対する主体的関与と責任感

地域密着型ベーカリーの製品開発という「実社会の課題」に取り組むことは、学生の当事者意識を強く刺激した。

自らの提案が、単なる教室内の演習に留まらず、実際の店舗経営や地域住民に影響を与える可能性があるという実感が、学生に強い責任感をもたらした。この実社会とのつながりが、主体的な学習意欲を維持させる原動力となり、学問を社会実装へとつなげる「リベラルアーツの実践知」の獲得に寄与したと考えられる。

## 4 今後の課題

本新設科目の初年度の実践を通じて、多くの成果が得られた一方で、今後の継続的な発展に向けた課題も明らかとなった。

### 4.1 社会実装へのフェーズ移行

今回の実践では「試作（プロトタイプ）」までを到達目標としたが、学生たちからは「自分たちが考案したパンが、実際に店頭で販売されるところまで見届けたい」という強い意向が示された。今後は、試作したパンを実際に店舗でテスト販売し、顧客の反応をもとに再改善を行う「社会実装フェーズ」をいかにカリキュラムに組み込むかが課題である。

### 4.2 デザイン思考の評価指標の確立

デザイン思考は、最終的な成果物（パンのデザイン）だけでなく、そこに至るまでの「共感」や「試行錯誤」のプロセスに教育的価値がある。そのため、従来のような結果重視の評価ではなく、学生がいかに既存の枠組みを疑い、他者と協働してプロセスを回したかを適切に評価する、多面的なルーブリック（評価基準）の構築が求められる。

### 4.3 地域連携の持続可能性（サステナビリティ）

本実践は「サン・シーロ」店主の多大なる厚意によって成立している。大学教育が地域に一方的な負担を強いるのではなく、学生のアイデアが店舗の経営改善や地域の活性化に実質的な利益をもたらすような、双方向かつ持続可能な連携モデルを追求し続ける必要がある。

## 5 結び

本報告で詳述した「デザイン思考で取り組む地域課題」の実践は、城西大学のリベラルアーツ教育が目指す「多様な視点の獲得」「クリティカルシンキング」「協創する力」「心身の健康」という4つの目的を、地域社会という生きたフィールドで統合的に展開する試みであった。

学生たちは、教室内での理論習得を起点としながらも、地域のベーカリーでの対話や試作を通じて、学問が実社会の「痛み」や「喜び」に直結していることを実感した。特に「うどん粉の配合」に象徴される現場の創意工夫に触れた経験は、専門知識がいかにして人間の知恵と結びつき、価値へと昇華されるかを学ぶ貴重な機会となった。

知識を単に「消費」する立場から、地域課題の解決策を「創出」する立場へと変容した学生たちの姿は、現代のリベラルアーツ教育が目指すべき一つの到達点を示している。今後も、本実践で得られた知見を糧に、学生が自律的な学習者として社会に羽ばたき、他者と共に新たな価値を「協創」していける教育環境の整備に尽力していきたい。



図 10 最終案を店主に渡す

謝辞： 本科目の開講にあたり、多大な熱意をもって学生を指導し、工房を開放してくださったベーカリー「サン・シーロ」の店主様に深く御礼申し上げます。また、調査にご協力いただいた毛呂山町の住民の皆様、城西大学の学生、そして共に学びを築いた学生たちに、この場を

借りて感謝の意を表します。

#### （付録）振り返りアンケート

全 13 回の授業を終えた時点で、全受講生を対象に授業を振り返るアンケートを実施した。以下は、2 つの質問「学ぶことがあった、という人は、どのようなことを学んだか、なるべく具体的に書いてください。」「全 13 回の授業全体の感想を書いてください。メッセージがあればお願いします。」に対する、それぞれの回答である。誤字脱字を含め、学生の記述を原文のまま掲載する。

学ぶことがあった、という人は、どのようなことを学んだか、なるべく具体的に書いてください。

初対面の人としっかり向きあって話すことでお互いを理解できること。

デザインをただ単に漠然と考えるのではなく、ペルソナ決めたり、解決したい要求決めたりと具体的にすると考えやすいくわかった。

デザインにも色々な考えがあることを学んだ

この授業を通して、相手を具体的に想定することの重要性を学びました。ペルソナを決めて考えることで、なんとなくのアイデアではなく、「誰のためのデザインなのか」を意識して取り組むことができました。また、学校散策やグループ活動を通して、同じ場所やテーマでも見方を変えることで新たな価値や気づきが生まれることを実感しました。デザイン思考は地域や身近な環境を考えるうえでとても役立つ考え方だと思います。

人と意見を交換して物事を考える能力が身につきました。

授業の最初はただパンをデザインすればいいと思っていたが、ターゲットをちゃんと決めて定義づけをすることで買いたいパンができることを学んだ

ただデザインを設計するのではなくペルソナを考えて

|                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| デザインする必要があるということ                                                                           |
| ペルソナを決めるとその後の考えがまとまりやすくなること                                                                |
| 色々な視点でその地域の問題点や良い点を見つけ他の人の意見を聞くことによって発見も生まれたので良かった                                         |
| 人とのコミュニケーションをとる大切さと何かをつくる時に考える順序や目標やペルソナなど決めるものを決めてから取り組む大切さを学びました。                        |
| どのような人に食べてもらいたいかわペルソナを決めてから、その人たちは何を求めているかなど相手の立場になって考えることができました。                          |
| 今までデザイン思考について全く考えたことはなかったけど、授業を受けてからこういう考えでデザインしたんだろなと思うことがありそういうデザイン思考について学べた             |
| 現場見学を通して作り手側の視点や思いを学んだ                                                                     |
| パン作りをする時にただどのようなパンを作るかを考えるのではなく、どの年代の人をターゲットにするのかを考えてからターゲットに合わせたパンを作るようにするというのがとても勉強になった。 |
| 思っていた以上にパン作りは奥が深いなと思った。                                                                    |
| 話し合いの中で意外なアイデアが出ることもあるんだなと学びました。それぞれの地域によっての特産品や価値観の違いなど学ぶことが多かったです。                       |
| 今まで普通に過ごしていたんですけど身の回りには多くの考えられたデザインでできてることに気づきました。                                         |
| グループワークの大変さを学びました。最初は緊張して話すことができなかったけど回数をこなすことで自分の意見を言えたり、同じ班の人が話をしてくれて心理的安全せいが大切だと学びました。  |
| ペルソナから決めるというアイデア出しに必要な手順を学べて、グループワークを通した傾聴力がつき、学べた。                                        |

|                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 自分の立場だけではなく客観的な意見をたくさん持つことでより洗礼されたアイディアが生まれるとわかりました。                                                                                                                                                                         |
| この授業を通して初めてパン屋さんのパンをデザインしてただデザインするだけでなくペルソナを考えて誰に向けたどのようなパンにするのかを決めてそれに沿ったパンをデザインしたり、その地域の特徴やその地域の特産物を使ったりしてどういったパンがお客さんが嬉しいかを考えることが今までは経験できない初めてのことだった。またグループワークをたくさんして協創力でもあったけどグループのみんなが意見を出しやすいそう言った雰囲気をみんなで作っていくことができた。 |
| 身の回りには色んなデザインがあることに気づきました。いつもなんとなく通ってた学校の看板とかよく見るとデザイン重視で見にくい看板だったり、使いにくい椅子だったりに気づけました。パンのデザインを考えるとペルソナを考えて消費者の目線にたって考える事でいろいろ思いました。                                                                                         |
| 始めに、この講義を通じてのデザインについて学ぶことができました。講義が始まる前までは、服などのデザインを考えることなのかなと考えていましたが、建物の設計などもデザインにあたるということを学ぶことができました。                                                                                                                     |
| また、グループ活動をする際には、始めにアイスブレイクをすることで、より活動しやすい環境を作れることも学ぶことができました。                                                                                                                                                                |
| この授業を通してデザインを考えることはとても大変だと感じました。人のことを考える、どうすれば良くなるかを常に考えなくてはなりません。これらのことを達成できたらとても良いものができると思いました。                                                                                                                            |

表 1 授業を通して学んだこと

全 13 回の授業全体の感想を書いてください。メッセージがあればお願いします。

|                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| コミュニケーションをたくさん取れる授業だったので毎回とても楽しく受けることができた                                                                                                                                                                                                                          |
| 名前だけじゃなんの授業するのかよくわかんないと思ってたけど試しにとってみたら結構楽しくて他の学部の人とも関わることができてとても有意義だった。グループワークが多くてよかった。                                                                                                                                                                            |
| 色々な学部の人と話すことができてよかった                                                                                                                                                                                                                                               |
| デザイン思考で地域について考える授業は、ペルソナを設定してパンのデザインを行うなど、実践的で楽しい内容でした。特にグループ活動では、意見を出し合いながら一つのアイデアを形にしていく過程が面白く、自分にはなかった発想にたくさん触れることができました。また、学校散策では、普段何気なく通っている場所でも改めて見てみると新しい発見があり、視点を変えることの大切さを感じました。教授は話やすく、学生の意見を大切にしてくださる印象で、秋学期を通してとても学びやすい授業でした。今後、機会があれば教科のゼミも覗きに行きたいです。 |
| とても楽しかったです。地域課題に対する考え方が大きく変わりました。ありがとうございました。                                                                                                                                                                                                                      |
| グループワークが多い授業で普段と違う方にさちの授業だったので、とても楽しかった。パンのデザインについても学べたし、コミュニケーション能力も授業前と比べて上がったと思う。                                                                                                                                                                               |
| 話し合いの多い授業だったけど話し合いはできたけどあまり積極的にできなかったのでもし次こういう機会があれば積極的に参加できるようにしたい                                                                                                                                                                                                |
| 金曜日の一限で、すごく疲れが溜まってる時の授業でしたが、グループワークをたくさん取り入れてくだったり、パンの見学にいったり、疲れを忘れるくらい楽しい授業でした。ありがとうございました(。・。)"                                                                                                                                                                  |
| 他の人のパンを見てもそれぞれ違う人をターゲットとして作っていたのでどのような層があるのかなどを知ることができたのでよかった                                                                                                                                                                                                      |
| 他の学部の人と関わる授業はあまりないのでいろいろ                                                                                                                                                                                                                                           |

|                                                                                             |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| な人と話すことができたのでとても関わりができたし良かったと思いました。楽しく授業に参加することができたので良かったです。                                |
| 金曜の一限目で朝早く起きるのが大変だったけど、起きて授業に参加することができました。他の学部の人とも交流することができてとても楽しかったです。1年間ありがとうございました。      |
| グループワークを通してすごく色々な人と話せたしこの授業を取って良かったと思う。                                                     |
| 地域課題を体験を通して考えられる学びの多い授業だった                                                                  |
| 他の学部の人との授業だったので他の授業よりも楽しかった。デザインひとつひとつに意味があるが、改善点も詳しく見ていけば見つかることがわかった。                      |
| しっかりとこのデザイン思考の内容をしっかりと確認することができました。公欠で休むこともあったがなんとか出席できてよかったと思います。                          |
| 授業を通してサンシーロのパン屋さんに行ったことなかったんですけど行く機会が増えました。                                                 |
| 今回の授業でみんなの意見を聞いて自分とは違う考えを学び次はもっとペルソナにそったことをやりたいと思いました。パン作りだけではなくこれからの日常生活の中で生かしていきたいと思いました。 |
| この授業を通していろんな人の意見や自分の考えを合致させてアイディアを出す力がつき、これから大学生生活を送る上で、そして仕事などをしていく上で重要な能力がついたなと感じました。     |
| また商品を作るまでがここまで大変なものとは知らなかったので学べてよかったと感じました。                                                 |
| みなさん美味しそうなパンで朝ごはん食べたはずなのにお腹が空きました。自分のと比べてみてまだまだだと気づくことができました。                               |
| 前回の最終授業は体調不良で休んでしまったけど今までの振り返りがしっかりできて楽しかった授業だったなと振り返れた。                                    |

|                                                                                                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>みんなのパンのデザインを見て面白かったです。色々な思考があって素晴らしいです！</p>                                                            |
| <p>グループ活動を若干苦手になっていた自分にとって、この講義はとても有意義なものになりました。学部の垣根を超えて活動することは、すごくいい機会だなと感じました。</p> <p>ありがとうございました。</p> |
| <p>今回の授業ではバスが来なくて参加できなかったが全体を通してとても良い授業でした。</p>                                                           |

表 2 全 13 回の授業の感想

## 6 参考文献

早川克美(2025)『拡張するデザイン思考—創造的に生きるために』京都芸術大学/東北芸術工科大学出版局.

早川克美(2014)『デザインへのまなざし—豊かに生きるための思考術』幻冬舎.

渡辺拓(2024)『生きるためのデザイン思考』フォレスト出版.