

行政におけるデザインの課題

富田まとめ Ver

マクロ的 課題

デザインプリンシプルの欠如
デザインの原則とロールモデルの共有や教育がない

デザインマインドの課題

デザインに価値を感じない人が多い
どうすれば興味をもってもらえるか
デザインが大切だと思っていない
批判されるリスクが大きいと思われている
伝えようとする意思がなさすぎる

ロールモデル

デザインの成功体験の共有
デザインの引き出しを増やせない

デザインの意思決定の課題

意思決定メカニズムが不明
偉い人に説明するのが難しい
上司とセンスが合わない
みんながOKとならない
発注先の業者のデザインに満足できない
伝えたいことが人によってまちまち
よいデザインが何かを部内で共有できていない

デザインリテラシーの課題

何がよいデザインかわからない
色の使いかわからない
国民が誰かわからない
絵が下手
白黒印刷すると苦勞が氷の泡
どうしたらよくなるかわからない
こだわりすぎるときがない
デザインがちくはく

上司のデザインが基準になる

上司の資料を直すタイミングがわからない
上司によってデザインの方向性が決まる

ソフトウェアやWEBの知識の課題

パワポの使い方は人それぞれ
パワポのデザインスキルがない
WEBでは技術的制約が多いくて制約も不明確
パワポ=デザインなのか
アクセシビリティ重視でデザインができない
アニメーションの使いかわからない
フォントがださい

デザインの評価が難しい

デザインの評価が難しい
デザインの過小評価

マンパワー+コスト不足

デザインができる人が省内にいない

コストの課題

予算がない
デザインにお金をかけられない
絵を使うと著作権や金銭の問題に

デザインの導入の判断が難しい

よいデザインを必要とする場合は難しい
内部処理とアウトソーシングの判断

デザインする時間がない

デザインの合意に時間がかかる
デザインの勉強をする時間がない
デザインに時間を割けない

入札制度

デザインを導入する手続きに時間がかかる
企画競争入札の手続きが煩雑

発注先の課題

広報媒体契約でお金がなく
よいデザイナーに発注できない

正確で公平でなければいけない
相反するわかりやすさと正確性

行政は間違わないという認識（神話）

行政は利害関係を調整するという性質
わかりやすさよりも正確性が求められる
どの文言を使うかがポイント

難しいことをわかりやすく書くウソがまざる

言葉の扱いが難しい

盛り込むべき情報が多すぎる
わかりやすくかけば書くほど論点が少なくなる
論点を絞るすぎることができないので多く書く
国民との言語の違いがある。
フレーズの厳選と正確性とのトレードオフ
役人のスライドは文字が多い

ミクロ的 課題

一般的なデザイン業務の課題

行政特有の制約から生まれる課題