Forward Deployed Design

現場造形とは何か

現場造形

Form follows field.

形は現場に従う。

現場に入り、人と AI の仕事の分け方を設計し、回る状態で残す。デザインの、もう 1 つの実践について。

この冊子の要点

現場造形（Forward Deployed Design・FDD）とは、現場に入り、人と AI の仕事の分け方を設計し、回る状態で残すデザインの実践です。

AI によって「作ること」は速く、安くなりました。これから差がつくのは、何を AI に渡し、何を人に残すかです。

FDE（フォワードデプロイドエンジニア）は「どう作るか」を受け持ちます。現場造形は「何を人に残すか」を受け持ちます。

この考え方は新しく見えますが、バウハウスとスイスのタイポグラフィが 100 年かけて準備してきたことの続きです。

目的は人を減らすことではありません。人を機械的な仕事から外し、判断と創造に戻すことです。

1
定義

現場造形とは、現場に入り、人と AI の仕事の分け方を設計し、回る状態で残すデザインの実践です。

英語では Forward Deployed Design、略して FDD と呼びます。実践する人は Forward Deployed Designer で、略称は同じ FDD です。

名前は 2 つの言葉からできています。

- **現場**：Forward Deployed は「前線に配置された」という意味です。本社の机ではなく、仕事が実際に行われている場所に入ります。
- **造形**：バウハウスが掲げた Gestaltung の訳語です。物の見た目を整えることではなく、形を与える行為そのものを指します。

現場造形が形を与える相手は、画面でも製品でもありません。仕事です。

2
なぜ今か

作る速さは、差にならなくなった
画面も、資料も、コードも、AI で速く安く作れるようになりました。作る上手さだけでは、差がつきません。

作業は速くなったのに、仕事は変わっていない
ユーザビリティ研究で知られる Jakob Nielsen は、2026 年 5 月の記事でこう指摘しています。AI を使えば、1 つの作業はおよそ 40% 速くなる。しかし会社全体の成果には、ほとんどつながらない。

Nielsen が挙げる例は、企業向け融資の審査です。資料集め、リスクの評価、法務の確認、金利の決定、最後の承認という 5 つの工程があるとします。リスクの評価だけを AI で 40% 速くしても、次の法務の確認が前と同じ速さなら、書類が法務の前に早く積み上がるだけです。お客様が結果を受け取るまでの時間は、数分しか変わりません。

見るべきなのは、1 つの作業の効率ではなく、仕事全体の流れです。

次に詰まるのは、権限である
AI が「考える」所の詰まりを取ると、別の所が詰まります。権限です。問いは「AI は何をすべきか分かるか」から、「AI はそれをしてよいか」に変わります。

AI は速く、人は遅い。AI がやったことを人が全部承認する形のままでは、仕事は速くなりません。かといって、全部を任せることもできません。どこを任せ、どこで人が見るかを決める必要があります。

これは技術の問いではなく、設計の問いです。

3
FDE と現場造形

FDE（フォワードデプロイドエンジニア）は、Palantir から広まった職種です。客先に入り、技術を現場で動く形に実装します。日本でも 2025 年ごろから求人が増えています。

現場造形は、同じ現場に入ります。ただし、受け持つ問いが違います。

	これまでのデザイナー	FDE	現場造形（FDD）
居る場所	自分の机	客先の現場	**客先の現場**
問い	どう見せるか	どう作るか	**何を人に残すか**
設計の対象	画面・物・ブランド	データ・API・システム	**仕事の分け方・判断の置き場所**
納める物	デザインデータ	動くシステム	**回っている仕事と、その記録**
終わり	納品	本番稼働	**自分が抜けても回る**

FDE と FDD は 2 人で組むのか、1 人で両方やるのか。ここは意見が分かれています。Nielsen は、別々の専門を持つ 2 人 1 組を勧めています。ロンドンのデザイン会社 Made by Many は、何を作るかを決めることと作ることは 1 人の手の中で 1 つになった、と書いています。

4
すでに語られている FDD

現場造形は、私が発明した概念ではありません。先に語った人たちがいます。

- **utsubo（大阪・2026 年 5 月 18 日）**：AI スタートアップ向けに、命名、ビジュアル、初回体験、ローンチを受け持つ「伴走型デザイナー」として FDD を紹介しました。
- **Jakob Nielsen（2026 年 5 月 28 日）**：仕事の流れ全体を作り直し、決める権限、責任の境界、人と AI の受け渡しを設計する職種として定義しました。いまのところ、最もまとまった定義です。
- **Made by Many（ロンドン・2026 年 7 月 1 日）**：流行語への警戒を書いた上で、「私たちはここに全振りする」と宣言しました。

私がここに足すのは、2 つです。

足すもの 1：造形の系譜
これまでの FDD は、UX 調査、サービスデザイン、ソフトウェア開発の方法から語られてきました。バウハウスやスイスのタイポグラフィから語った人は、私が読んだ範囲にはいません。

しかし、現場に入ること、規則を設計すること、形を与えることは、造形の歴史が 100 年かけて磨いてきたことです。5 章で書きます。

足すもの 2：人を人に戻すという立場

Nielsen は「利用者の代弁は、もう私たちの仕事ではない」と書いています。人の限界に合わせて作られた古い仕組みを捨て、成果から設計し直す、という立場です。

私の立場は少し違います。AI は、人を置き換えるためではなく、人を不自由な構造から外すために使います。転記、集計、照合、確認といった機械的な仕事を、機械へ返します。目的は工数の削減ではありません。創造、判断、もてなし、関係づくりへ人が戻るための余白を作ることです。

行き先は Nielsen と同じです。人は、判断と関係の仕事へ移ります。違うのは出発点です。成果から始めるのか、人から始めるのか。現場造形は、人から始めます。

5
系譜 ー バウハウスから Claude Code へ

生産の手段が変わるたびに、デザインは引き受ける対象を一段上げてきました。

バウハウス：工房で、2 人の親方が教えた

1919 年、ワイマールに開校したバウハウスは、教室ではなく工房で教えました。工房には親方が 2 人いました。形の親方（芸術家）と、技の親方（職人）です。芸術と手仕事が分かれていた時代に、2 つを 1 つにするには 2 人が必要でした。

1925 年にデッサウへ移ると、その両方から学んだ卒業生が「若い親方」として工房を率いるようになります。マルセル・ブロイヤーが家具を、ヘルベルト・バイヤーが印刷と広告を受け持ちました。2 人が要ったものを、1 人が身につけたのです。

FDE と FDD の関係は、これと同じ道をたどっています。

チヒョルト：規則を書いて、自分が組まない本をそろえた

ヤン・チヒョルトは 1947 年、イギリスの出版社ペンギン・ブックスで、組版の規則を 4 ページにまとめました。字間、語間、行送り、約物の決まりです。自分が 1 冊ずつ組むのではなく、規則を書くことで、多くの印刷所が組む本の質をそろえました。

スイス：グリッドは、紙面を生む規則である

1950 年代からのスイスのタイポグラフィは、グリッドを使いました。グリッドは 1 枚の紙面ではありません。先に決めた規則が、多くの紙面を生みます。

ゲルストナー：解答ではなく、解答を生むプログラムを

カール・ゲルストナーは 1964 年の本『デザイニング・プログラム』で、1 つの解答ではなく、解答を生む仕組みを設計するという考えを示しました。

いま：規則を書くと、機械が組む

Claude Code や Codex では、規則を書くと機械が作ります。指示のファイル、手順、判断の基準が、その規則に当たります。

デザイナーの仕事は、1 つの解答を作ることから、解答を生む規則を設計し、出てきたものを目で判定することへ移ります。これは、スイスのタイポグラフィが 60 年前に始めたことの続きです。

詳しくは分冊 2「造形から FDD へ」で書きます。

---

6 現場造形が設計する 6 つのもの

1. 分け方
AI に渡すのは、材料を整える仕事です。集める、揃える、出す、見張る。人に残すのは、向きを決める仕事です。目的を決める、違和感を拾う、例外に向き合う、最後に「これでよい」と決めて責任を引き受ける。

2. 文脈
AI が何を知っていて、何を参照でき、どこまで実行してよく、どこで人に戻すか。うまい指示文を書くことではなく、AI が適切に働ける環境を設計します。

3. 判断の置き場所
誰が、どこで決めるか。判断の基準を 1 か所に置き、変えたときは記録を残します。基準があちこちに散らばると、人も AI も迷います。

4. 受け渡し
AI から人へ戻すときの形です。「承認」と「却下」のボタンだけでは、疲れた人は全部を承認します。根拠、弱い所、足りない情報を見せて、人が本当に判断できる形にします。わざと継ぎ目を残します。

5. 測り方
作った量では測りません。人の作業時間、人への差し戻しの割合、翌月も使われているか。この 3 つから始めます。

6. 標準化しないもの
美意識、問い、例外への向き合い方、その人にしかない固有性。ここは標準化しません。

下の層は強く構造化します。入力の形式、保存場所、計算、受け渡し、権限、記録。そうすることで、上の層が自由になります。グリッドが紙面を縛るためではなく、表現を自由にするためにあるのと同じです。

この 6 番目は、これまでの FDD の定義にはありません。造形の側から来た私が、いちばん大事にしている所です。

7
6 つの原則

1　現場に入る。
聞くだけで設計しない。

2　分けてから作る。
何を AI に渡し、何を人に残すかを先に決める。

3　下を構造化し、上を自由にする。

4　判断は 1 か所に置き、変更を残す。

5　動かして測る。
作っただけを、実行と呼ばない。

6　抜けても回る状態で残す。

8
自分の現場で試していること

私は東京で、小さな醸造所 KLASYK を経営しています。ここを自分の現場として、現場造形を試しています。

- **記帳**：2026 年 5 月末に税理士との契約を終え、6 月から自分たちで記帳しています。
- **申告の点検**：酒税や製造方法の申告は、期限を忘れると大きな問題になります。AI が毎日、期限と台帳を点検して知らせます。片づけるのは人です。
- **レシピの点検**：仕込みの前に、醸造の文献を根拠にして AI がレシピを点検します。直すかどうかは、醸造する人が決めます。6 つのレシピで行いました。
- **判断の記録**：判断の基準を 1 つのファイルに置き、変えたときは記録を足しています。記録は 24 件、毎日の作業の記録は 187 日分あります。

まだ測れていないこともあります。作業時間です。「何時間が何分になった」とは、いまは言えません。

詳しくは分冊 4「実例」で書きます。

9
よくある質問

FDD と FDE の違いは何ですか
FDE は「どう作るか」を受け持ち、動くシステムを納めます。FDD は「何を人に残すか」を受け持ち、回っている仕事を納めます。同じ現場に入りますが、問いが違います。

UX デザインやサービスデザインと何が違いますか

道具は重なります。違いは 3 つです。現場に入ること。画面ではなく、権限や責任の分け方まで設計すること。動く状態で残すことです。

デザイナーはコードを書けないといけませんか

製品のコードを書ける必要はありません。ただし、AI に何ができて何ができないかを分かっていること、規則を書いて機械に作らせ、出てきたものを判定できることは必要です。

小さな会社にも必要ですか

必要です。私の醸造所は小さな会社です。人が少ないほど、機械的な仕事に人の時間を取られる痛みは大きくなります。

何から始めればよいですか

仕事を 1 つ選び、次の 6 行を書いてみてください。書けない行が、設計されていない所です。

目的
入力
出力
制約
完成条件
人が確認するポイント

「現場造形」という名前はどこから来ましたか

Forward Deployed を「現場」、バウハウスの Gestaltung を「造形」と訳して、つなげました。Form follows field.（形は現場に従う）は、「形は機能に従う」という近代デザインの言葉を踏まえています。

出典

Jakob Nielsen「Forward Deployed Designers: From FDE to FDD」（2026-05-28）
https://jakobnielsenphd.substack.com/p/fdd-workflow-redesign

Tim Malbon（Made by Many）「We're natural cynics. But we're going all-in on the Forward Deployed Designer.」（2026-07-01）
https://www.madebymany.com/insights/were-natural-cynics-but-were-going-all-in-on-the-forward-deployed-designer

utsubo「Forward Deployed Designer｜AI スタートアップ向け伴走型ブランドパートナー」（2026-05-18）
https://www.utsubo.com/ja/blog/forward-deployed-designer-ai-startups

バウハウスの教育（Bauhaus-Archiv）
https://www.bauhaus.de/en/das_bauhaus/45_unterricht/

Karl Gerstner『Designing Programmes』（1964／Lars Müller Publishers 再刊）
https://www.lars-mueller-publishers.com/designing-programmes

いっしょに配っているもの

1	**1 枚でわかる現場造形**	PDF・A4・1 枚
2	**6 行シート**	PDF・A4・1 枚（手で書く）

続きの分冊

2	**造形から FDD へ**	準備中
3	**FDD の方法**	準備中
4	**実例**	準備中

出たときに知らせてほしい方は、hello@logram.jp へ「分冊のお知らせを希望」と送ってください。アドレスは、分冊のお知らせ以外に使いません。

相談する

仕事を 1 つ選び、6 行（目的・入力・出力・制約・完成条件・人が確認するポイント）を書いて、hello@logram.jp へ送ってください。書けない行が、まだ設計されていない所です。そこから始めます。

この冊子の扱い

そのままの形であれば、転送、印刷、社内での配布は自由です。引用するときは、題と発行元を書いてください。

現場造形とは何か　Forward Deployed Design 分冊 1
著者　アナンケイゴ
発行　Logram inc.
v0.1　2026-11-16

© 2026 Logram inc.