



公益財団法人

大阪産業局

O.B.D.A. OSAKA BUSINESS DEVELOPMENT AGENCY

DESIGN  
OPEN COLLEGE

未来を変える！

モノづくり企業の

思考で

デザイン

サービス

2023.10.25 [水]  
14:00-16:00

会場：大阪産業創造館 4階 イベントホール

定員：100名 定員になり次第締め切ります(申込みは開催前日まで)

受講料：3,000円 消費税込み、当日受付にてお支払いください

主催：(公財)大阪産業局、大阪府

お申込みはウェブサイトから



井登友一

株式会社インフォバーン 取締役副社長  
デザイン・ストラテジスト

申込み サンソウカンのホームページで イベントNo. 41637 で 検索

デザイン活用支援

oidc

Osaka Innovative Design Connect

(公財)大阪産業局 デザイン活用支援oidc  
セミナー事務局 ※受付:月~金 10:00~17:30 (祝日除く)

〒541-0053 大阪市中央区本町1-4-5  
TEL:06-6264-9911 FAX:06-6264-9899  
e-mail:info-oidc@obda.or.jp

※申込みには、ユーザー登録(無料)が必要です。

※諸般の事情により、このプログラムを急遽中止または内容を変更する場合がございますので、あらかじめご了承ください。

## SERVICE DESIGN WORKSHOP ① 2023.11.9(木)/10(金) 14:00-17:00

## 三方よしのサービスをプロトタイピングするワークショップを体験しよう！

サービスデザインとは、人を起点にして価値のあるサービスを設計するプロセスです。しかし、プロダクト（モノ）とその背景にある仕組み（コト）が混在すると、どちらがうまく機能しているのか、その全体像を開発チームで把握するのが難しくなります。

「Business Origami®」は、折り曲げることで人型や建物、乗り物といった「折り紙」の模型を簡単に作れるカード型ツールです。カードには具体的な名称を書き込む欄があり、サービスの利用者や関係者、環境などの関係性を卓上に並べることで、サービスを俯瞰して見ることができます。これにより、全体像の理解や課題の発見、共有といった問題解決につながります。

本講座では、このツールの使い方を学びながら、参加者同士でサービスデザインを考えるワークショップを行います。

## ワークショップ内容（予定）

はじめに（自己紹介）

1. Business Origami®を通じたサービスデザインの概説
2. 事前課題（フィールドワーク）の確認と共有：(AS-ISの理解)
3. インサイト（顧客の価値観・課題の洞察）
4. 新サービスのプロトタイピング：(To-Be像の創出)
5. 講評・まとめ



## 丸山 幸伸 氏

株式会社日立製作所 研究開発グループ デザインセンタ 主管デザイン長（Head of Design）

1990年日立製作所に入社後、プロダクトデザインを担当。2003年に日立ヒューマンインタラクションラボ（HHIL）、2010年にビジョンデザイン研究の分野を立ち上げ、2016年に英国オフィス Experience Design Lab.ラボ長。帰国後はロボット・AI、デジタルシティのサービスデザインを経て、日立グローバルライフソリューションズ株式会社に出向しビジョン駆動型商品開発戦略の導入をリード。デザイン方法論開発、人材教育にも従事。2020年より現職。2023年より武蔵野美術大学造形構想学部教授。



申込み サンソウカンのホームページで イベントNo. 41638 で 検索 申込締切：10月31日（火）

（定員になり次第締め切り）

## SERVICE DESIGN WORKSHOP ② 2023.11.24(金)/12.1(金) 14:00-17:00

## 不確実な未来を実感覚で共創する体験のスケッチ(アクティングアウト)を学ぶ

アクティングアウトとは、製品やサービスの使用シーンを「身体」を使って即興で演じることで、意識化されていない行為や感覚（快、不快、違和感）に気づき、開発にフィードバックする手法です。アクティングアウトを開発の初期の段階から取り入れることで、「開発」と「チームビルディング」の両方を同時に実現することができます。

各メンバーのスキルや能力、経験を最大限に発揮し、一人では見落としがちな課題を発見するとともに、目標を達成できるチームを作り上げていくためには、「やって・みる」スケッチと言われるアクティングアウトが効果的な手段です。

本講座では、グループで身体感覚を共有しながら、お互いが意見を出し合い、アイデアをブラッシュアップする方法を学びます。

## ワークショップ内容（予定）

はじめに（自己紹介）

1. アクティングアウトとは何か？
2. 事前課題の確認とアクティングアウトの実践
3. 気づきの共有とアイデア展開
4. 新サービスのアクティングアウト
5. 講評・まとめ



## 三宅 由莉 氏

株式会社ビットデザインスタジオ Actingout Design Lab主任

学習環境デザイン、教育メディア研究をベースとしたモノとコトのデザインに従事。共創の場づくりを中心に、コミュニケーションメディアの開発、体験を可視化するエディトリアルデザイン、広報関連のデザインなど幅広いデザインワークに関わる。2013年デザインと学びの研究所un labo.結成。2014年より株式会社ビットデザインスタジオにてアクティングアウトをはじめとするワークショップを先導。2021年UXデザイン企画チームとしてActingout Design Lab (Act-O) を設立。2023年より同志社女子大学にて学習環境デザインの授業を行う。著書に『Co-CreationTOOL〜ツールで仕掛ける共創の場』トール出版がある。



申込み サンソウカンのホームページで イベントNo. 41639 で 検索 申込締切：11月14日（火）

（定員になり次第締め切り）

会場：マイドームおおさか 4階 研修室（大阪市中央区本町橋2-5）  
受講料：各8,000円 事前振り込み。振り込み先は別途お知らせします

定員：各30名 定員になり次第締め切ります  
主催：(公財)大阪産業局、大阪府