

フォーラム 任天堂「Wii」の元企画開発者が語る!

独創力の鍛え方・コンセプトの作り方

10月18日(木)

全世界で1億台を売り上げ、3億人が夢になった任天堂の家庭用ゲーム機「Wii」。メガヒット商品の企画担当として最も初期のコンセプトワークから開発の現場に携わり、「Wiiのエバンジェリスト(伝道師)」とまで呼ばれた玉樹氏による、内側から見た任天堂のリソースである「独創力」についてお話をいただきます。

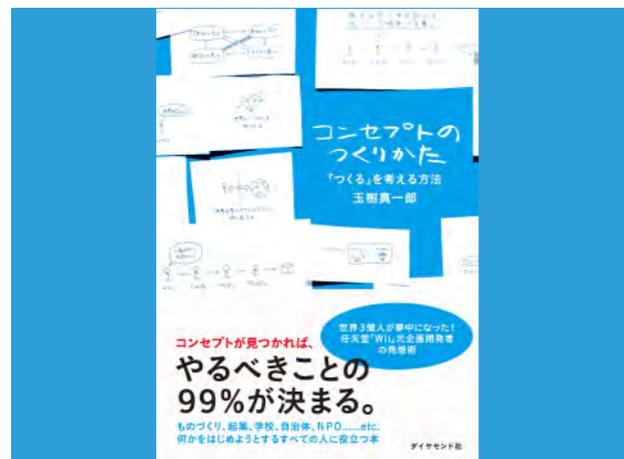
また独立後の著書「コンセプトのつくりかた」から、玉樹氏の豊富な知識や経験を基に、あなたのビジネスに生かせる、コンセプトの立て方、イノベーションの起こし方を学びます。新事業創造や新商品開発を、めざされる方に目からウロコの気づきが得られる内容です!

- 講演 ・内側から見た「任天堂」のDNA(=独創性)
・家庭用ゲーム機「Wii」が生まれた背景
・わかる心地よさ「顧客思考のUI/UXデザイン」
・「コンセプト」のつくりかた
・世界を変える。あなたが変わる!
- 対象 創業・ベンチャー企業、中小企業経営者、商品企画・開発担当者、デザイナー等
- 会場 大阪産業創造館 4階 イベントホール
- 時間 午後2時～午後4時
- 受講料 3,000円
- 定員 100名

わかる事務所 代表

玉樹 真一郎

1977年生まれ。東京工業大学・北陸先端科学技術大学院大学卒。2001年任天堂入社。全世界で1億台を売り上げた「Wii」の企画・開発すべてに横断的に関わり「Wiiのエバンジェリスト(伝道師)」と呼ばれる。
2010年任天堂を退社後、青森県八戸市で独立・起業、「わかる事務所」を設立。コンサルティング、ウェブサービスやアプリケーションの開発、講演やセミナー等を行いながら、人材育成・地域活性化にも取り組む。
2016年4月より八戸学院大学・学長補佐/ビジネス学部特任教授。著書に『コンセプトのつくりかた』(ダイヤモンド社)。



大阪府 デザイン オープン・カレッジ

9月～12月順次開催

平成30年度受講生募集のご案内

フォーラム

・独創力の鍛え方・コンセプトの作り方

ワークショップ

- ・スタートアップのための「デザインスプリント」
- ・日常に転がる“ヒント”から豊かさを創造する
- ・「美しい『経験価値』の創り方」
- ・強いブランドはこう作る!

新事業創出に求められる 「思考力 × デザイン」

お申込み

下記のいずれかの方法でお申し込みください。なお、お申し込み後、メール、ファックス等で受講票を送付しますので受講当日にお持ちください。

ホームページ

<http://www.pref.osaka.lg.jp/mono/oidc>

当センターホームページ内の「大阪府デザイン・オープン・カレッジ 受講生募集のご案内」からお申し込みください。

Eメール info@oidc.jp / FAX (06)6210-9505

受講されたいコース名、氏名、会社名、所属部署名、連絡先住所、電話番号、ファックス番号、メールアドレスをご記入のうえ、「オープン・カレッジ係」あて発信してください。

受講料

受講料(消費税込み)は各コースの受講当日、会場受付にて現金でお支払いください。(返金は出来ませんのでご了承ください。)なお、領収書は、個人の場合を除き、会社(団体)あてに発行します。

お問い合わせ

大阪府産業デザインセンター
オープン・カレッジ係
TEL (06)6210-9491
FAX (06)6210-9505

会場アクセス



OsakaMetro堺筋線・中央線「堺筋本町」駅①・②番出口から
OsakaMetro谷町線・中央線「谷町四丁目」駅④番出口から

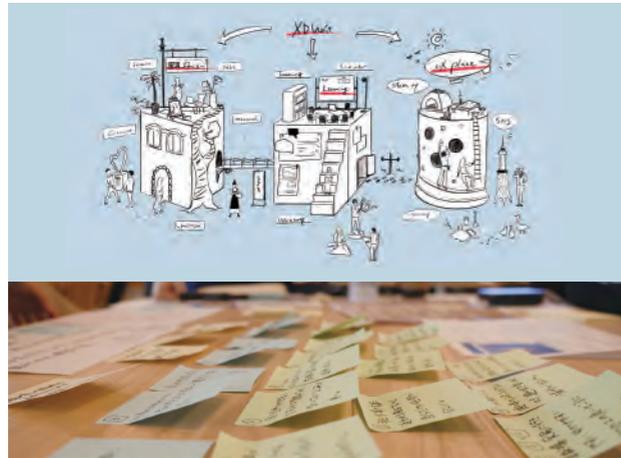
大阪府産業デザインセンター
(大阪府商工労働部 中小企業支援室 商業サービス産業課)
〒559-8555 大阪市住之江区南港北1-14-16 大阪府咲洲庁舎25階



短期間でリサーチからプロトタイプを検証まで

スタートアップのための「デザインスプリント」 9月27日(木)・10月4日(木)

GV(旧: Google Ventures) がスタートアップ支援のために提供している「デザインスプリント」は、数日から数時間で商品コンセプトからプロトタイプまでを行える高速な UX デザインのフレームワークです。本講座では、職種に関係なくチーム全員で課題に取り組み、様々な視点からのアイデア出しや投票による意思決定を行います。スタートアップだけでなく企業の規模感に合わせて活用することができる柔軟なツールですので、どなたでも参加が可能です! 本来の「デザインスプリント」の構成は5日間ですが、今回は2日間に凝縮したワークショップを体験していただけます。



- 講義 & 演習
 - ・第1段階「理解する」・第2段階「発散する」
 - ・第3段階「決定する」・第4段階「試作する」
 - ・第5段階「検証する」
- 対象 創業・ベンチャー企業、中小企業経営者、商品企画・開発担当者、デザイナー等
- 会場 マイドームおおさか 4階 研修室
- 時間 午後2時～午後5時
- 受講料 8,000円 (2日間)
- 定員 30名

一般社団法人エクスペリエンスデザインユニット (XDUUnit) 理事

辻尾 真由美

京都精華大学卒業後、クリエイティブスタジオにて3DCGやインタラクティブコンテンツの作成に従事。2015年からデザイナーに転身。現在はユーザー利用状況の調査分析・コンセプト開発のワークショップ・グランドデザイン制作まで、幅広いデザインワークに従事。心がけているのは「ユーザー視点と企業視点をつなぐ」こと。コンセプトデザインやサービスデザインプロジェクトを得意としている。2018年2月から一般社団法人エクスペリエンスデザインユニット理事。



日常に転がる“ヒント”から豊かさを創造する 10月19日(金)・26日(金)

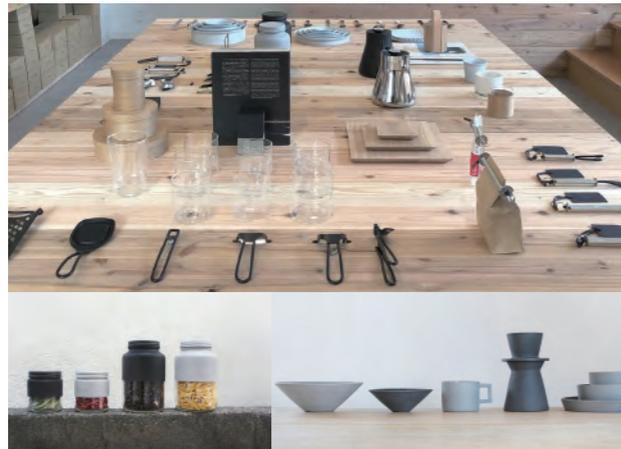
毎日いろんな物事が“ヒント”をもとに生まれています。何気ない日常に転がって私たちの生活を豊かにしてくれる“ヒント”。MOTONはその“ヒント”を見つけ、それを“モノ”として表現し生みだしています。その“モノ”を通じていろんな人たちに“あ!!”と気づく楽しさや“ヒント”がある空間の豊かさを感じてもらうのが MOTON の仕事です。MOTON ブランドを立ち上げ、自ら販路開拓した全国約20カ所のショップで商品を作り、そこで得たノウハウを中小企業のモノづくりに活かすというプロセスを廻す21世紀型のプロダクトデザイナー湯浅氏から、ヒントのみつけ方と“モノ”に落とし込む“コツ”を伝授していただけます。

- 講義 MOTON の成り立ちとデザインスタイル
- 演習 日用品から“ヒント”を見つけ、魅力的な“モノ”を提案する
- 対象 創業・ベンチャー企業、中小企業経営者、商品企画・開発担当者、デザイナー等
- 会場 マイドームおおさか 4階 研修室
- 時間 午後2時～午後5時
- 受講料 8,000円 (2日間)
- 定員 30名

MOTON 代表/デザイナー

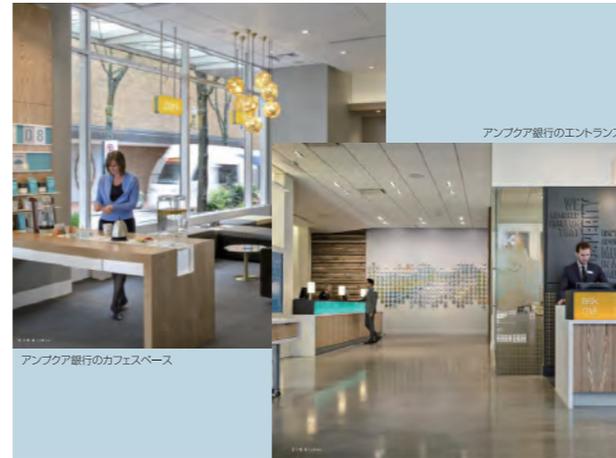
湯浅 宏之

1986年 広島生まれ大阪育ち。2009年 大阪成蹊大学芸術学部修了。2010年フリーランスとして始動。2013年 MOTON(モトン)設立。プロダクトを中心に家具・空間など素材やジャンルにとらわれずにデザインを手掛ける。2014年 セラミックブランド SUITAGAMA を立ち上げ企画・販売を行う。2015年 旗艦店 & セレクトストア SOF(ソフ)をオープン。



「美しい『経験価値』の創り方」 11月21日(水)・22日(木)

技術だけでは継続的な競争優位性を実現できない現在、デザインはどんな役割を担い新しい価値を提供できるでしょうか? ziba tokyo では、製品・サービスの価値や顧客の便益だけでなく、それを利用した時に感じる価値(経験価値)を創造しています。狭義のデザインではなく、クライアントにその場面で最もふさわしい経験を提供する。「良いサービス」を超えて「美しい経験」に出来れば、思い出に残る出来事として顧客を魅了できるのではないのでしょうか? 本講座では、ziba tokyo が生み出してきた豊富なケーススタディと実践的なワークショップを通して、皆さんとともに「美しい経験価値」を考えます。



- 講義 ziba の生み出す経験価値
- 演習 顧客の価値観やライフスタイルさえも変えるセルフキャストイング 全てのステークホルダーを自分ごととして巻き込むホワイトスペースの効力
- 対象 創業・ベンチャー企業、中小企業経営者、商品企画・開発担当者、デザイナー等
- 会場 マイドームおおさか 4階 研修室
- 時間 午後2時～午後5時
- 受講料 8,000円 (2日間)
- 定員 30名

株式会社 ziba tokyo 代表

平田 智彦

愛知県立芸術大学美術学部デザイン専攻を卒業後、キヤノン株式会社にて映像事務器デザインを担当。1989年より株式会社ブリヂストンにてプロダクトデザイン業務、VI計画等に従事したのち、アメリカに赴任し、在任中にzibaUSの業務を兼務。帰国後、ブリヂストンデザインセンターがAXISと合併したことを契機に、AXIS内にプロダクトデザイン室を創設し、多様なデザイン開発に携わる。2006年 ziba tokyo を設立。zibaUSのメソッドを日本で応用しながらデザイン開発全体をリードする組織の代表を務める。



強いブランドはこう作る! 12月7日(金)・14日(金)

市場の成熟と企業間競争の同質化が進む今、コンセプトの曖昧な企業や製品は総じて苦戦を強いられています。競争力のあるコンセプトを作り、これを感覚的に伝えるデザインに落とし込み、しっかりコミュニケーションする。ブランディングが成功するためには、「コンセプト×デザイン×コミュニケーション」の一貫性が問われます。本講座では、数多くのブランディング実績を誇る株式会社 TCD の生山氏が、ブランディングで最も重要なコンセプトワークのコツやブランドスローガンの立て方を伝授します。楽しく学べるワークショップ形式で、明日から現場で使える実践的なノウハウを学びます。

- 講義 強いブランドの作り方
- 演習 ブランドづくりのためのコンセプトワーク
- 対象 創業・ベンチャー企業、中小企業経営者、商品企画・開発担当者、デザイナー等
- 会場 マイドームおおさか 4階 研修室
- 時間 午後2時～午後5時
- 受講料 8,000円 (2日間)
- 定員 30名

株式会社 TCD 取締役副社長 開発企画室長

生山 久展

関西学院大学社会学部社会学科卒業。大手アパレルメーカーを経て、1988年 株式会社日本マーケティング研究所入社。調査をベースとしたマーケティング・コンサルティングとして15年余りの実務経験を持つ。戦略立案、調査・分析、商品開発、販促展開など幅広いマーケティング業務に従事。01年 株式会社 TCD 入社。全社的なブランディング業務に携わる一方で、02年からはブランディング部門のディレクターとして、ブランド戦略の立案・展開業務に従事。的確な現状分析から、本質的な課題解決のためのブランディングを得意とする。

