

直感と論理をつなぐ思考法 VISION DRIVEN

## 妄想を価値あるアイデアにつなげる力

9月25日(水)

イノベーションとは、ほとんどの人が気づかないような新たな「問い」を発見し、その問いに「答え」を見つけていく行為である。しかし、これを「利益を生み出す画期的なアイデア」と誤読する企業経営者は多い。彼らはリスクを恐れるあまり、そのアイデアを実行に移せずにお蔵入りさせてしまう。このような閉塞的な状況に佐宗氏は、他者モード（自分がどう感じるかよりも、どうすれば顧客が満足するかを考える手法）の限界を説く。一つの正解がない時代に指標となるのは、個人の「こうしたい!」という妄想（ビジョン）であり、揺らがない強い意思を貫くことである。本フォーラムでは、これからの組織経営に欠かせないリソースとなる、一人ひとりの妄想を推進力にした、知的創造の新技法「ビジョン思考」について紹介します。



- 講演 ・「単なる妄想」と「価値あるアイデア」のあいだ  
・「直感と論理」をめぐる世界の地図  
・最も人間らしく考える  
・すべては「妄想」からはじまる  
・「妄想」が世界を変える?
- 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

株式会社 BIOTOPE 代表/チーフ・ストラテジック・デザイナー

### 佐宗 邦威

大学院大学至善館准教授。東京大学法学部卒。イリノイ工科大学デザイン研究科(Master of Design Methods)修了。P&Gにて、ファブリーズ、レノアなどのヒット商品のマーケティングを手がける。ソニークリエイティブセンターにてソニー全社の新規事業創出プログラムの立ち上げなどに携わった後、共創型戦略デザインファーム「BIOTOPE」を設立。バラエティ豊かな企業・組織のイノベーション支援を行なっている。著書に、『直感と論理をつなぐ思考法 VISION DRIVEN』（ダイヤモンド社）、『21世紀のビジネスにデザイン思考が必要な理由』（クロスメディア・パブリッシング）がある。



# 大阪府 デザイン オープン・カレッジ

9月～12月順次開催

令和元年度受講生募集のご案内

## デザイン思考 その先へ...

「デザイン思考」が日本に紹介されて数年が経つが、イノベーションを起こすための手法として組織の中でうまく定着しないという声を多く耳にする。何がイノベーションを妨げているのか? トップの意思決定と現場の構造に欠けている視点は何か? 本カレッジではこのような悩みを抱える経営者、現場のリーダーや開発担当者に向け、デザイン思考を組織的かつ力強く後押しするための考え方(マインドセット)を提供します。

### 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。

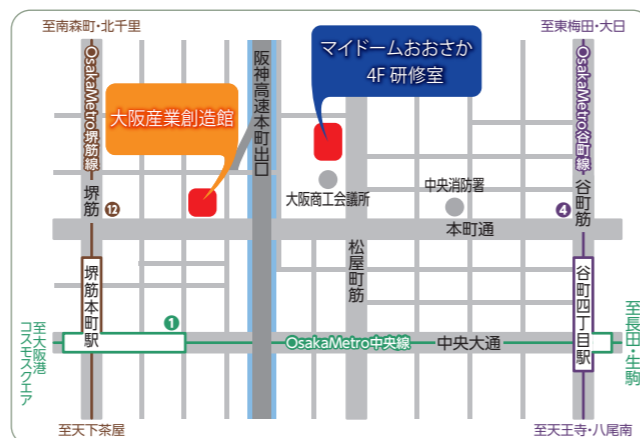
### 受講料

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



不便は手間だが役に立つ！

## 「不利益」を引き出す逆転の発想法 9月13日(金)・20日(金)

社会ではAIやIoTの導入が進み、仕事の効率化や自動化、生活における利便性の追求が推し進められています。一方で、人が自分の頭で考え、身体を動かしてこそ得られる満足感や達成感、また危険回避などの洞察力の低下が見逃されてきています。不利益研究の第一人者である川上教授は、行き過ぎた省力化や効率化の逆にある不便がもたらす効用を「不利益」と定義し、便利追求によって見過ごされてきた本当に大切な事象を掘り起こし、それらを統合して新しいデザイン指針を探る試みを続けています。本講座では、川上氏の考える不利益についての理解を深め、デザイン思考・デザイン経営の実践に役立つ不利益発想のワークショップを行います。



- 講義 不便がもたらす益について・身近な不利益を探そう！
- 演習 不利益カードを使ったアイデア発想
- 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

不利益システム研究所 京都大学情報学研究所 特定教授

### 川上 浩司

1964年鳥根県生まれ。京都大学工学部、京都大学大学院工学研究科修了。岡山大学助手を経て、京都大学デザイン学ユニット(後に情報学研究所)特定教授、博士(工学)。不利益研究のパイオニアとして、不利益システム研究所所長を務める。研究の一環として作成した「素数ものさし」はその特異性から話題を呼び、3万本以上の販売を記録。著書に『不便から生まれるデザインへ工学に活かす常識を超えた発想』(化学同人)、『ごめんなさい、もしあなたがちょっとでも行き詰まりを感じているなら、不便をとり入れてみてはどうですか?～不利益という発想』(インプレス)、『不利益のスヌメ』(岩波ジュニア新書)など。



## ワークショップで学ぶ、UXデザインの基礎とノウハウ BtoB企業におけるUXデザインの実践 10月17日(木)・18日(金)

人々の価値観がモノの所有からコトの体験へとシフトしています。企業はモノの機能や性能を高めることに加え、顧客の体験価値を高めることを求められ、その結果、UXデザインを導入する企業が増えています。UXデザインでは、ペルソナを設定しCJM(カスタマージャーニーマップ)やシナリオを作成するといったように、顧客体験を中心に考えて企画・設計・評価・発売後のフォローといった開発プロジェクトのすべての段階を進めていきます。しかし、いざUXデザインを実践してみると思うように進まないことが多いです。何から始めれば良いのか? どうやって浸透させれば良いのか? BtoCなら分かるがBtoBでも適用できるのか? 本講座では、UXデザインの基本的な進め方、導入するためのノウハウ、BtoBの注意点などを共有します。



- 講義 & 演習
  - 1日目・UX(ユーザーエクスペリエンス)とは?
    - ・ペルソナ作成からインタビュー調査まで
  - 2日目・カスタマージャーニーマップ作成
    - ・シナリオ作成からアイデア創出まで
- 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

NPO法人人間中心設計推進機構 理事・関西支部長 株式会社島津製作所 総合デザインセンター デザインユニット マネージャー

### 水本 徹

ゲームメーカーや医療機器メーカーなど幅広い業務分野で、人間中心設計を用いて顧客満足度の高い製品を開発した経験を活かし、現在は組織への人間中心設計プロセスの導入に注力している。人間中心設計やUXデザインに関する学会発表や講演も多数。和歌山大学 博士(工学)、人間中心設計推進機構 認定人間中心設計専門家、日本人間工学会 認定人間工学専門家。



## デジタルトランスフォーメーション時代のサービスデザイン 11月1日(金)

ここ数年、DX(デジタルトランスフォーメーション)という言葉をよく耳にするようになりました。これは、爆発的な技術の発展によるデジタルとリアルな融合が、ビジネスを考える上でも避けて通ることができなくなった状態を表します。そんな世界ではモノを作って売るという「点」のアプローチだけでは不十分です。顧客との接点をデジタルとリアルの世界に作りながら、自らが届けたい価値をモノやサービスという形で顧客に提案する「線」の思考に転換しなければなりません。本ワークショップでは身近なビジネスを題材に、DXがますます進む世界において、どのように体験価値を変化させることができるのかを、グッドパッチの考えるデザインの概念を用いながら検討します。また、ワークショップを通じて、これからサービスという概念がどのように拡張していくかについて参加者とともに考えます。



- 講義 デジタルトランスフォーメーションの社会とは
- 演習 DXが進む社会を想定し、身近なビジネスを題材に新たなサービスを考える
- 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 午前10時～午後5時
- 受講料 8,000円
- 定員 30名

株式会社グッドパッチ UXリサーチャー/ワークショップデザイナー

### 高城 栄一郎

前職ではデザインシンキングを使ったインキュベーションファームに勤務。事業部長としてコンサルティング事業・教育事業・研修事業に従事。デザイン会社、Sier、地方自治体、学校法人などでの新規事業創発支援を行う。現在はサービス業界での社外取締役を務めながら、ユーザー視点でのサービス開発/事業開発を日本においてさらに推進するためグッドパッチへジョイン。自身もユーザーリサーチを行いながら、クライアントワークや自社プロダクトの開発によって得た社内の知見を元に、顧客視点で新たな価値を創造するための、ワークショップの設計・ファシリテーションを行なっている。



## 心の奥底にある「ものがたり」を引き出すアプローチ コンテキストデザインとは 12月5日(木)・6日(金)

SNSやブログなどによる個人の発言力の高まりを受け、今まで企業からユーザーに向けて提供されてきた価値の流れ(=強い文脈)から、より双方向的な対話を重視する時代へと社会が変化してきています。Takramの渡邊氏は、商品やサービスをきっかりとつづつ、一人ひとりの小さな「ものがたり」が生まれる余地(=弱い文脈)を企業が用意し、ユーザーがそれを選び取ることで、個々人の「ものがたり」の成立を後押しするような「コンテキストデザイン」の必要性を提唱しています。本講座では、渡邊氏の考えるコンテキストデザインの定義について理解を深めるとともに、参加者一人ひとりがテーマを持ち寄り、他者の反応(=相互作用)を加えることによって生まれるコンテキストデザインを考えます。



- 講義 & 演習
  - 1日目・コンテキストデザインについて事例を上げて学ぶ
  - 2日目・自分が考える夢を、他の参加者と共有した後に、自らの「コンテキストデザイン」としてまとめる。
- 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

Takram パートナー/コンテキストデザイナー

### 渡邊 康太郎

東京とロンドンを拠点に、ブランディング/UI/UXデザイン、サービスデザインなどのプロジェクトを推進。個人の小さな「ものがたり」が生まれる「ものづくり」がテーマ。主な仕事に日本経済新聞社のブランディングISSEY MIYAKEの花と手紙のギフト「FLORIOGRAPHY」、一冊だけの本屋「森岡書店」、Yahoo! JAPANと文芸誌「新潮」の小説プロジェクト「q」など。慶應SFC卒業。在学中の起業や欧州での国費研修を経てTakramの創業に参加。国内外での受賞や講演実績多数。著書に『ストーリー・ウィーディング』、『デザイン・イノベーションの振り子』など。独iF Design Award審査員。趣味はお酒と香水の蒐集と、茶道。茶名は仙康宗達。

