design innovation consortium

Program Guide

京都大学デザイン
イノベーション
コンソーシアム

2020年7月発行

■ 事務局
公益財団法人京都高度技術研究所 内
〒600-8813 京都市下京区中堂寺南町134
TEL 075-323-7073 / FAX 075-315-6634
info@designinnovation.jp http://designinnovation.jp

DESIGN INNOVATION

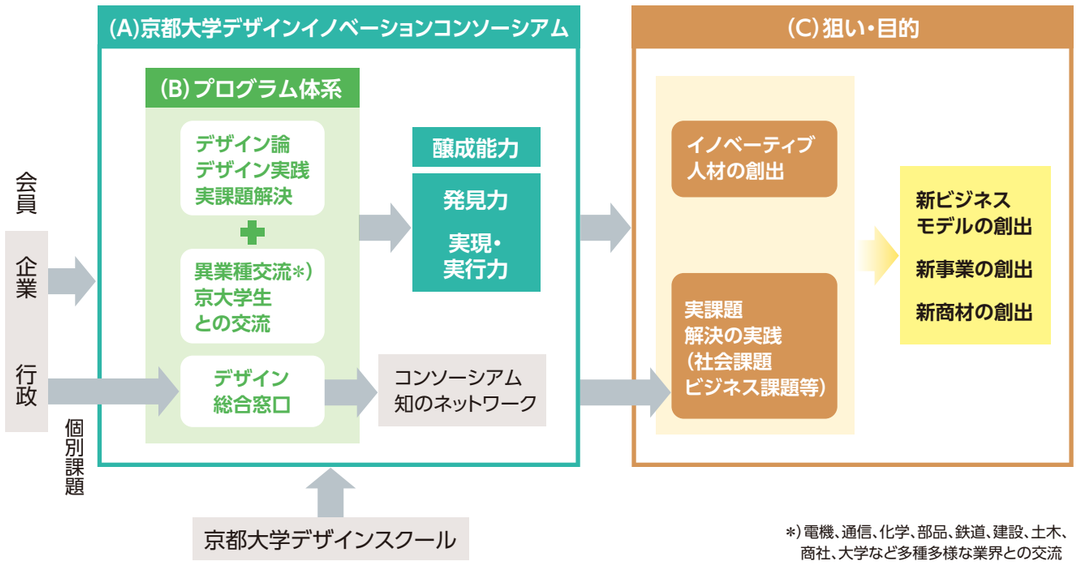
背景・意義

先の読めない(VUCA*)時代に入った日本社会では、環境・エネルギー問題、少子・高齢化による労働経済問題、医療・福祉問題、食料問題などの社会的課題と共に、リーディングインダストリーの減少や世界的潮流に乗り切れない日本の産業・ビジネス的課題は、極めて深刻で且つ複雑化しています。そして、各分野が高度に専門分化してきているが故に単一の専門知識だけではその解決糸口が掴み難いステージに移行しており、この状況打破には多様な知識を融合させた知恵とその実現力が極めて重要な時期にきています。京都大学デザインイノベーションコンソーシアムでは、京都大学デザインスクールが提唱するデザイン学を核としつつ、社会価値やビジネス価値を見出し、それを実現・実行できる「イノベーティブ人材の創出」と、実際に直面する社会課題/ビジネス課題に対して果敢に解決に取り組む「実課題解決の実践」の提供を目的としています。前者に必要な素養を鍛える様々なプログラムを通しての予見力、気付き力、繋がる力等の蓄積、後者を通しての構想力や実現力、説得/巻き込み力などの獲得は、正にここでしか体得できないものです。

*) V:Volatility(変動性)、U:Uncertainty(不確実性)、C:Complexity(複雑性)、A:Ambiguity(曖昧性)

京大デザイン学をベースに
異分野・異業種の人と知が交じり合う「場」と「独自プログラム」による
『イノベーティブ人材の創出』と直面する『実課題解決の実践』
に挑み、VUCA時代の企業成長と進化を支援して参ります

活動内容



*)電機、通信、化学、部品、鉄道、建設、土木、商社、大学など多種多様な業界との交流

(A) 京都大学デザインイノベーションコンソーシアムとは

企業・公的機関と京都大学デザインスクールを繋ぐ中間組織(2014年3月設立)で、大学(デザイン理論・手法)と各産業界・行政(直面する実課題)とが交わる相互学習の場を提供。各種プログラムを通して、会員の基礎から応用、実践に至るまでの幅広い知識・知恵の修得、異業種交流によるネットワークの拡大、京都大学の学生との交流などを目的とした企画サービス事業、並びに会員の個別課題に対してデザイン総合窓口(コンシェルジュ)を配置して、大学との共同研究や事業シーズの創出を視野に入れたソリューションを支援。

(B) プログラム体系

プログラム	概要・狙い	プログラムの特徴					種別・期間	開催回数(年間)
		初学者向け	知識・スキル習得	課題解決検討	異業種との接点	学生との接点		
(1)デザイン論:デザイン理論の知識・手法を習得する基礎プログラム								
①デザインレクチャー ▶P.03	京都大学デザインスクールの実際の講義を企業向けに再編。さまざまな専門分野における問題の捉え方や解決策のデザイン方法を学ぶ。	○	○				講義3時間	6~8回
②デザインフォーラム ▶P.05	ビジネス現場の実態や課題、その突破口、戦略、人材論など、産業界や行政のトップマネージメントを担う方によるアクチュアルな講義を頂く。	○	○		◎		講義2時間	3~4回
③フィールド訪問 ▶P.04	デザインによる問題解決や新たな価値創出に挑んでいる企業、旧来より価値を提供し続けている現場を訪問し、デザインや問題の本質を知る。		○		○		見学0.5~1日	2~3回
(2)デザイン実践:デザイン理論の実践・応用を体験修得できるプログラム								
④サマーデザインスクール ▶P.07	多様な人材が交わる場において、互いの価値観に触れ、信頼関係を築き、デザインを実践する体験を通して、異分野・異業種協働の力を身に付ける。	○	○	○	◎	○	WS 3日	1回
⑤デザインセミナー ▶P.09	さまざまな専門分野のデザイン理論・手法について、講義で学びつつ、デザインワークショップで実践的に習得する。		○	○	○		WS 2~3日	1回
⑥プロフェッショナル・デザインキャンプ ▶P.11	異業種のプロフェッショナル人材が集い、新規事業コンセプトを創出するワークショップ。異業種コラボレーションのファーストステップとの位置づけ。		○	○	◎		WS 2~3日	1回
(3)実課題解決:会員の個別ニーズに対応・企画した特別プログラム								
⑦デザイン総合窓口 ▶P.14	会員の実課題に対して、本コンソーシアムのプロフェッショナル人材ネットワークと京都大学デザインスクールとの活用・連携により、解決策を検討。			◎	○			随時
⑧社内教育プログラム ▶P.13	デザイン学プログラムとの連携により、イノベーション人材の育成プログラムを会員組織内で実施する。異業種の会員との合同研修も可能。	○	○		○		研修 1~2日	随時
⑨オープンイノベーション ▶P.13	社会や産業界が直面する課題について産学連携による解決体制を構築し、ビジネスモデルや事業シーズの創出を試みる。			◎	○	○		随時

(C) コンソーシアムの狙い・目的達成に向けたプロセスと対応プログラム

		能力・素養	素養を身に付けるプロセス	プログラムとの対応
イノベーティブ人材に必要な能力・素養	新たな価値を見出す(発見する)力の醸成	・予見力 ・想定力	・自らの業界のみならず、広範囲の分野の歴史/現状、将来に向けた戦略を学び、議論し思い巡らす中でやがて訪れる世界を俯瞰する力を身に付ける	①②③
		・気付き力 ・何か変だと思う力	・普段と違う環境のもとで、異なる視点の会話や情報からの刺激により新たな視点、視野を獲得する	①②③④⑤⑥
		・諸事を関連付ける力	・自らが想う世界の中の「足らず要素」、世界を拡大進化させる「加算要素」を意識しながら、異分野・異業種の人との会話の中で、関係性を見出す	①②③④⑤⑥
		・人と繋がる力	・初対面の異業種分野の人材との出会いのなかで、共有できる価値観や人間力に触れ、お互いの信頼感・意識向上・共創活動へと展開する機会を体感	② ④⑤⑥
		・挑戦意欲/試行力	・新たな知見獲得や会話を重ねる中でコトの本質を知り自らの意識意欲を高め達成に向けた信念/覚悟を醸成する	② ⑥
	価値を実社会で実現・実行する力の醸成	・構想計画力 ・説得/巻込み力 ・マネージメント力 ・達成への執念 ・柔軟性、適合対応力	・社会課題や企業が直面する(直面しそうな)課題をコンソーシアム総合窓口に持ち込み、会員企業と共に多角的視点から検討を行い、ソリューションに導く ・その産学連携体制において、様々な角度から議論を交わす中で、説得力、人を巻き込む力や構想力を体得し、価値実現に必要な素養を身に付ける	⑥⑦ ⑨
		対象とする課題	解決に至るプロセス(スキーム)	プログラムとの対応
実課題解決の実践		・直面している、または予見される社会的課題やビジネス的課題	・会員が抱える課題を「デザイン総合窓口」に持ち込んで頂いた後、本コンソーシアムのプロフェッショナルネットワーク、産・官・学の有識者などからなる対応体制を構築し、解決に向けた指針を提供。これをもとに会員のご要望に沿って具体的解決策を協議、実践。	⑥⑦⑧⑨

(知的資産創造、野村総研、Vol.21 No.1(2013)を一部参考に、京都大学デザインイノベーションコンソーシアムが策定)

Design Lecture

～ 予測不可能な世界を生き抜くための
企画・デザインの発想を学ぶ ～

デザインレクチャーは、京都大学デザインスクールの実際の講義を企業向けに再編した講義シリーズです。さまざまな専門分野における問題の捉え方や解決策のデザイン方法を学ぶことで、自らの専門や業界にはない新たな視点・視野を獲得し、異分野・異業種の人と共に世界を俯瞰しデザインするための基礎を身に付けます。

デザイン学の講義は、共通デザインと領域デザインからなります。

共通デザインでは、研究領域横断のデザイン理論や手法を学びます。広領域のデザインとも呼ばれ、人工物、情報、組織などの社会の構成要素をデザイン対象とする理論や方法論です。

領域デザインでは、各専門分野でのデザイン理論や手法を学びます。その専門が生み出した成果を学ぶことに留まらず、成果を生む方法論やそれに基づくプロセスを学ぶことで、専門分野を超えた人材の協働が可能となります。

これまでの講義

※各分野から順に講師を招き、年間6回程度開催。　※講義時間15:00～17:45（途中休憩15分）

■ 共通デザイン

人工物のデザイン
「人と機械の共創による社会技術系のデザイン」

京都大学大学院工学研究科機械理工学専攻 教授
椹木 哲夫

本講義では、人工物のデザイン対象を、技術的要因に加えて人的要因・組織的な要因が相互に複雑に絡む複合体と捉える。特に、人工物自身の中身と組織である「内部」環境と、人工物がそのなかで機能する環境である「外部」環境、さらに人と人工物の「インタラクション」の3つの視点からのデザインを考える。

サービスのデザイン
「価値共創の理論的視座とデザインの方法論」

京都大学経営管理大学院 准教授
山内　裕

サービス業に限らず、顧客との「価値共創」のためのサービスのデザインは全ての企業、行政、非営利組織に求められている。最近注目を集めるサービスデザインの基本的な考え方を踏まえた後、サービス研究の最先端の議論を通して、サービスデザインを新しい視座から捉え直す。

表現と認知
「デザインに関わる人の認知と特性」

公立はこだて未来大学システム情報科学部
情報アーキテクチャ学科 教授
中小路 久美代

社会的な文脈において人の関与しない人工物は存在しない。人工物は、人を含む系として人の営為によって構成される。本講義では、人の営為としての知的創造作業や知識共創の側面に焦点をあて、その原理とモデル、および関連する認知科学・社会科学の基礎を解説する。

まちづくり（matidukuri）
「国際研究者協力による「まちづくり」への直接貢献・研究の進展」

京都大学大学院工学研究科建築学専攻 教授
神吉 紀世子

「まちづくり」は日本（関西）が発祥であり、その成果は都市域拡大に伴って生じる法定計画管理に留まらない居住地の環境再評価や、地域社会が進化的に生み出す魅力の再認識に繋がる。本講義では、そうした動きを研究者が寄り添い参画するかたちとしての「フィールド・スクール」活動の実践例を紹介する。

情報のデザイン「情報を効果的に伝えるための方法論」

京都大学大学院
情報学研究科 教授
黒橋 禎夫

兵庫県立大学
社会情報科学部 准教授
山本 岳洋

ことば、グラフィック、コンピュータといったメディアにかかわらず、情報を人に伝える行為は普遍的である。どんなに価値のある情報も、正しく伝わらなければ意味がない。本講義では、情報デザインを「伝えたい情報を対象者に的確、効果的に伝えるための規範・方法論」と捉え、情報デザインに関わる諸概念を紹介する。

フィールド分析法
「エスノメソドロジーと人間行動のデザイン」

京都府立大学文学部 准教授
平本　毅

デザインの成果が有効となるのは、自然な人間行動の中に埋め込まれた時である。だから、「自然な人間行動とは何か」を調べることは、デザイン実践と研究にとって大きな意味を持つ。本講義では、この問題に人同士のコミュニケーションという側面から取り組んできた社会学の方法「エスノメソドロジー」について紹介し、自然な人間行動に基づいたサービスデザインについて議論する。

■ 領域デザイン

防災のデザイン
「防災デザインの方法論」

京都大学防災研究所 教授
牧　紀男

本講義では、命、財産 、生活・業務・地域を守るという防災の目標、被害の定義、防災対策の全体像といった防災対策の基本的枠組みについて理解した上で、目標設定・組織の立ち上げ→リスクの同定→リスクの分析→リスクの評価→リスクへの対策という防災のデザイン手法について、事例をもとに学ぶ。

心理とデザイン
「なつかしい記憶による幸福観と社会的絆」

京都大学大学院教育学研究科 教授
楠見　孝

なつかしい記憶は、現在から過去へのメンタルトラベルによって、他者との絆や場所とのつながりを想起させ、幸福観やあますっぱい気持ちを引き起こす。本講義では、人の記憶の想起とそれに伴う感情のメカニズムを、心理学実験と調査、理論に基づいて解説し、なつかしさを活用した広告やまちづくりのデザインを考える。

病院情報システムのデザイン
「病院の情報システムのデザインのあり方を学ぶ」

京都大学医学部附属病院医療情報企画部 教授
黒田 知宏

「電子カルテシステム」は、単にカルテを記録するワープロではなく、法令等で求められた記録を残し、病院業務の円滑化と安全向上を支える「総合業務支援システム」であり、その設計は病院の業務そのものの設計と等しい。本講義では、病院情報システムを形作る様々なルールを学び、そのデザインのあり方を考える。

デザインの方向性
「不便がもたらす効用に着目するモノゴトの設計」

京都大学大学院情報学研究科 特定教授
川上 浩司

人を含む系（システム）をデザイン対象とするとき、安易に人からシステムへの働きかけを「不便であるから」と排除する方向に進むことはできない。それどころか、不便ゆえの効用を不便益と呼び、不便を積極的にデザインに取り込む方向性がある。本講義では、不便益デザインの事例を学び、演習形式で実践する。

フィールド訪問

会員組織や京都の老舗など、デザインによる問題解決や新たな価値創出に挑んでいる場、旧来より価値を提供し続けている場などを訪問します。これにより、ビジネス課題の解決や革新的ビジネスの創出に欠かせない、デザインや問題の本質についての見識を深めます。

フィールド訪問 001　北山杉の里

案内人の中田さん

京都市北部の北山一帯は「北山丸太」の産地で、特に「磨き丸太」は和室（茶室）の床柱として用いられる高級品ですが、近年では需要低迷による価格下落、林業の担い手不足、集落の人口減少などが大きな課題になっています。今回は、生産者の中田 明さんにご案内いただき、林業の現場を訪問しました。未来の林業の可能性、集落や景観の潜在的価値等について様々な専門領域に属する参加者同士で議論し、社会的横断課題に直面した際の新たな価値発見のプロセスを体験しました。

フィールド訪問 002　京都大学防災研究所

近年、自然災害が頻発する中で、防災・減災に関わる技術、製品、サービスなどは世界中で求められています。しかし、災害現場で何がどのような形や規模で起きるのか、そのリアルな実態を知らずに、社会実装可能な解決法を導き出すことは困難です。そこで、「デザインレクチャー」との連動企画として、京都大学防災研究所を訪問し、防災研究の最前線を知り、災害現場を体験しました。また、多様なバックグラウンドの参加者が議論することで、産学官・異業種協働による現場感のある問題発見・解決の契機となりました。

浸水体験装置

Design Forum

B BUSINESS DESIGN SERIES

主に産業界のトップマネージメントを担っておられる(こられた)方をお招きし、ビジネス現場の実態や課題、突破口、将来展望、人材論など、アクチュアルなトークを頂いております。講師を交えながら、異分野・異業種の若手から幹部諸氏に至るまで相互に直接会話できる貴重な場となっています。ネットワーク形成と共に新たな視点・価値観、異質の知に触れる中で、イノベーティブ人材に不可欠な素養を鍛える場としても好適です。

Produced by 貫井孝／京都大学デザイン学リーディング大学院　特命教授　元シャープ(株)常務執行役員

新たな価値創造への飽くなき挑戦

～ Enriching lives and the world ～

ビジネスデザインシリーズ　Vol.19

2019年10月21日
住友商事株式会社　代表取締役 社長執行役員CEO　兵頭 誠之 氏

創業から今年は節目の100年目、連結ベースで65,000名を超える企業グループへと成長し、金属事業、輸送機・建機事業をはじめ、6事業を展開しています。3年前には、住友の事業精神/住友商事グループの経営理念に基き、「地球環境との共生」「地域と産業の発展への貢献」「多様なアクセスの構築」「快適で心躍る暮らしの基盤づくり」の4テーマを解決するために事業推進すること、その実践のために、「人材育成とダイバーシティの推進」と「ガバナンスの充実」を遂行することをマテリアリティとして宣言しました。これらを通して新事業により社会に価値を提供、その結果として経営基盤を強化し、更に事業拡大を図る。これが当社の価値創造モデルです。

日本人と改革

ビジネスデザインシリーズ　Vol.18

2019年3月18日
衆議院議員(前農林水産大臣)　齋藤 健 氏

敗北の第二次世界大戦から何を学ぶべきか、自身で追究した結果、日露戦争からこの大戦までの30数年間で大きく変化した点として、指導者の変質(ジェネラリストからスペシャリストへ)、組織が自己改革できなかったこと、モラルが大きく変質したこと、「戦史」をきちんと残していなかったことの4つを抽出しました。更に古代史にまで遡ってみても、改革が必要となった時に、日本人は本当に対応できなかったということが何度か起こっています。日本が大きく変わらないといけない時に、特に指導的立場のある人は周りの空気感だけに押し流されず、「何が本質か」を追究しないと日本は迷走する、というのが今日一番申上げたかったことです。

田辺三菱製薬の取り組み

～ デザイン思考で製薬業界の殻を破る ～

ビジネスデザインシリーズ　Vol.17

2018年12月20日
田辺三菱製薬株式会社　代表取締役専務執行役員　子林 孝司 氏

業界の課題は、1)研究開発費の高騰と創薬の成功確率の低下、2)社会保障費の膨張、3)シックケア中心の創薬、4)医療アクセシビリティーの偏在です。これらに対して、企業統合による高効率化、ある疾患領域に特化するスペシャリティ戦略、共創的に手を組むオープンシェアード戦略など対応施策がとられて来ましたが、更なる高効率化が必要です。「デザイン思考で殻を破る」ということの原点は患者さん中心志向で、健康寿命の延伸、医療への貢献といった価値創出のために、デザイン思考を取り入れようとしています。発症から診断、完治、あるいは機能回復までの過程で何が必要かを究めていく中で、タブレット(錠剤)を超えるものを作るという考え方、予防/先制医療という考え方、それを持続できる社会を目指して取り組んでいます。この3軸が未来に向けて歩むコンセプトだと考えています。

B これまでの講演　ービジネスデザインシリーズー(vol.1～vol.16)

講師の所属・役職は講演当時のものです

Vol.16 2018年10月9日	農業機械製造から農業経営のソルーション提供へ向けて	苅田　広氏　ヤンマー株式会社　技術顧問　元ヤンマーホールディングス株式会社　代表取締役
Vol.15 2018年6月4日	100年企業、変革への挑戦　～「モノ」から「コト」へ　「コト」から「ユメ」へ ～	西島　剛志氏　横河電機株式会社　代表取締役社長
Vol.14 2017年12月21日	日本発のグローバルビューティーカンパニーへ～(株)資生堂の経営改革～	島谷　庸一氏　株式会社 資生堂　執行役員常務　研究開発本部長

B これまでの講演　ービジネスデザインシリーズー

Vol.13 2017年10月19日	三菱ケミカルホールディングス、世界に向けて新たな発進 ～三菱系3社統合により始動した日本最大の化学メーカー;三菱ケミカル誕生の狙いとは～	越智　仁氏　株式会社三菱ケミカルホールディングス　代表執行役社長
Vol.12 2017年7月28日	夢みる力が「気」をつくる	唐池　恒二氏　九州旅客鉄道株式会社　代表取締役会長
Vol.11 2017年3月29日	グローバルプロジェクトを成功に導く仕事術、組織、人材とは	今川　吉郎氏　元・宇宙航空研究開発機構JAXA　特任参与/有人プロジェクト独立評価チーム長
Vol.10 2016年11月7日	競争優位に導く企業力の源泉	山西　健一郎氏　三菱電機株式会社　取締役会長
Vol.9 2016年6月30日	2030年を展望する ～求められる四次元企業への転身～	嶋本　正氏　株式会社野村総合研究所　取締役会長
Vol.8 2016年3月28日	水と生きる『Suntory』、お客様に感動していただける商品造りを目指して ～世界最高峰のビールを追い求め続けるものづくり現場からの発信～	横山　恵一氏　サントリービジネスエキスパート株式会社　執行役員SCM本部　原料部長
Vol.7 2015年12月14日	QoLの実現に向けたパナソニックの挑戦 ーサービスソリューション、ビジネスモデルの変革を通じての取り組みー	竹川　禎信氏　パナソニック株式会社　エコソリューションズ社専務
Vol.6 2015年10月5日	海外グローバル拠点構築、オペレーションの実態 ー海外赴任28年間で体得したこと	菅野　信行氏　株式会社ビジネスコンサルティングプロモート　顧問　元シャープ株式会社　専務取締役　中国本部長
Vol.5 2015年7月1日	ー東証主催企業価値向上表彰大賞受賞ー　企業価向上の取り組みとヘルスケア事業戦略について	宮田　喜一郎氏　オムロン株式会社　執行役員常務　CTO兼技術・知財本部長
Vol.4 2015年3月25日	イノベーションに向けてチームで響きあう研究開発 ～将来に向けた新たな価値創造を目指して～	牧村　実氏　川崎重工業株式会社　常務取締役　技術開発本部長
Vol.3 2014年12月19日	ファッションからエレクトロニクス・航空・宇宙まで、化学から生まれた先端素材が世の中を変える	出口　雄吉氏　東レ株式会社　専務取締役　経営企画室長
Vol.2 2014年10月23日	ユビキタス社会の要　端末ディスプレーの世界展開はいかにして成しえたか ー開発、事業化、グローバルビジネスを振り返るー	村松　哲郎氏　大阪大学産業科学研究所　特任教授　元シャープ株式会社　執行役員・本部長
Vol.1 2014年8月1日	エレクトロニクス製造業の成り立ち、課題、そしてその再興に向けて	貫井　孝氏　京都大学デザイン学ユニット　特任教授　元シャープ株式会社　常務執行役員

P POLICY DESIGN SERIES

毎回、国の中枢で政策立案する方々を招いて、いま話題の政策テーマの立案の背景、プロセス、目指すべきところ等についてご講演いただき、行政に携わる方々と参加者を交えてディスカッションを行い、現場レベルでの課題の抽出や今後の活動について意見交換を行っています。

Produced by 木村千恵子／京都大学デザイン学 リーディング大学院 特命教授

ベルリンから見た欧州：壁崩壊30年後のドイツの現状と課題

政策デザインシリーズ　Vol.3

2019年11月13日
在ドイツ日本国大使館　公使　三澤 康 氏

日本とドイツは地理的、社会的、歴史的背景は随分異なりますが、非常に似た共通の課題に直面しています。ドイツの一番の強みは、輸出力です。それを支える人材にも強みがあります。次に、ドイツには応用技術。産官学の連携を活発に推進しており、産官学連携に特化した研究所や財団もあります。また日本と同様に、しっかりとした中小企業が多数あり、自動車産業、化学、科学の分野、それ以外の機械の分野でも中小企業の活躍が目立ちます。そして、ユーロ導入した後に大幅な規制改革が進んだ点です。一方、ドイツが直面している課題は、①移民の受け入れと統合政策、②東西格差の経済的・政治的・社会的課題、その他(インフラ投資の不足、デジタル化の遅れ、対中依存、財政赤字アレルギー、政党政治の複雑化)などが挙げられます。

P これまでの講演　ー政策デザインシリーズー(vol.1～特別編)

講師の所属・役職は講演当時のものです

特別編 2016年4月12日	IoTの未来を構想する	桑津　浩太郎氏　株式会社野村総合研究所　ICT・メディア産業コンサルティング部長
Vol.2 2015年12月8日	我が国のサイバーセキュリティ戦略	谷脇　康彦氏　内閣サイバーセキュリティセンター　副センター長／内閣審議官
Vol.1 2015年3月20日	デザイン思考活用に関する政策研究セミナー	藤澤　崇彦氏　経済産業省商務情報政策局　クリエイティブ産業課課長補佐・デザイン政策室室長補佐

のべ2000名以上が参加している
3日間のDesign Workshop！

Summer Design School

京都大学サマーデザインスクール

社会の実問題を解決する産官の実践力と、学生の創造力や専門性が交わることで、
実施者と参加者の「相互学習の場」が生まれています。

「京都大学サマーデザインスクール」は、2011年の東日本大震災を機に開始された3日間集中のデザインワークショップです。京都大学デザインスクールが主催し、2014年からは本コンソーシアムも主催に加わりました。

本スクールはテーマを提案する「実施者」と取り組みたいテーマのチームに参加する「参加者」で構成されます。実施者は大学、産業界、自治体などのさまざまな分野の専門家から、各所属部門が抱える社会の実問題に基づく20種類程度の「テーマ」を提案し、デザイン理論やデザイン手法に基づくプロセスで議論を進めていきます。参加者は学生、社会人を問わず、興味あるテーマについて実施者とともに各テーマの解決策をデザインします。スクールの最終日には各チームの成果物をポスターセッション形式で発表し、お互いのアイデアについて意見交換を行います。会場全体で総勢200名を超えるメンバーが、あちらこちらで活発な議論を繰り広げます。最後の懇親会ではチームメンバーだけでなく、他チームやスタッフとの活発な交流により、人的ネットワークの拡大もあるなど、夏の終わりを締めくくる熱気あふれるイベントです。

学生にとっては、講義や実習とは異なり、正解のない社会の実問題について、年齢も立場も異なる産官の社会人とともに、専門家の卵として議論に加わることで、実践力を磨く場となります。また、産官の様々な業種の社会人と交流し、直接意見交換ができる貴重な機会となります。

企業人にとっては、学生を含む産官学公民の多様な人材が交わる場において、互いの価値観に触れ、信頼関係を築き、デザインを実践する体験を通して、異分野・異業種協働の力を身に付ける機会となります。また、日常接する業界とは異なる視点で、問題を新たに見つめ直すきっかけを得ることができます。

プログラム例

- 1、2日目：テーマワーク（ミニレクチャー、フィールドワーク、ディスカッション、プロトタイピングなど）
- 3日目：午前 発表準備、午後 ポスター発表

note

京都大学サマーデザインスクール2019

2019年9月4日（水）～6日（金）

総参加人数	130名
参加者	62名
実施者	45名
その他協力者・見学者	23名

11テーマ

▶ 過去の主要テーマ

年度	テーマ	実施者
2011	組織における破局回避のための意思決定実践：福島第一原発事故を検証する	京都大学
2011	伝統的寿司サービスのグローバル設計	京都大学・京都造形芸術大学
2012	電気のいらない家電製品をデザインする	京都市立芸術大学
2012	ものづくりワークショップ：人と人とをつなぐ「コミュニテリア」のデザイン	京都大学
2013	表現することをとおした対話の創出 -オープンイノベーションの場をデザインする-	多摩美術大学
2013	（ほぼ）誰でも（ほぼ）何でもつくれる世界のデザイン	京都大学・慶應義塾大学
2013	シームレスな健康×診療サイクルのデザインによる未来の患者体験の創造	京都大学
2014	20年後の未来を支える初等教育環境のデザイン	パワープレイス（株）
2014	街角観察におけるICTサービスデザイン	NTT
2014	孤独死を楽しく防ぐ介護オーケストレーションのデザイン	京都大学
2015	京都の中小・ベンチャー企業の魅力を学生に伝える方法をデザインする	京都市産業観光局
2015	京都を訪れる外国人のためのサービスデザイン	（株）mct
2015	二度目の京都旅行を認知心理学でデザインする	京都大学
2015	通勤・通学の“時間の過ごし方”をデザインする	（株）博報堂
2016	「愛着」のサステナビリティ ～ 京都市内の廃村をフィールドに	京都大学デザイン学履修生
2016	企業価値向上のための文化財の活用方法を考える	（株）野村総合研究所
2016	日本人の「素」のデザイン ～俳句のように自分の主観を差し挟まないデザイン～	三菱電機（株）
2016	Love and Death as Cultural Challenge	ミラノ工科大学
2016	これからの多様な住まい方について	パナソニック（株）
2017	「見上げたくなる空」をデザインする	（株）博報堂
2017	「KYOTO　3017」～これから1000年残したい京都の姿～	（株）電通
2017	京都の2050年　食のライフスタイルを考える	（株）日本総合研究所
2018	人類未踏領域を開拓せよ!	（株）竹中工務店
2018	伝統産業のデジタルトランスフォーメーション	京都大学・（株）博報堂・ （地独）京都市産業技術研究所・雲楽窯
2019	人と地域を繋ぐモビリティの在り方をデザインする	ヤマハ発動機（株）
2019	闇が生み出すクリエイティビティ	（株）博報堂

参加者の声

- 他業種、職種、年代の方々と一緒にワークをやるという機会は本当に少ないので、すごくいい時間を過ごせました。
- 思考プロセスが聞いたことのない新たな手法で、自身の思考の幅が広がるいい機会になりました。
- 自分の殻を破らなければいけなかったので、大変だったとともに、成長できたように思う。

実施者の声

- 質を問わず、たくさんのアイデアを強制的に発想することができることに気づいたし、そこから得るヒントも意外と多いことを知りました。
- 自分たちでワークショップを運営してみることで、新しい体験ができた。
- 参加者のレベルが高いので、常に自分のワークショップスキルやクリエイティブ思考を試されている気持ちになった。

Design Seminar

さまざまな専門分野のデザイン理論・手法について、講義で学びつつ、デザインワークショップで実践的に習得します。これにより、自らの専門や業界を越えて、俯瞰的・多角的な視点から問題発見や価値創出を行う力を身に付けます。

Series V

Productive Aging Society

「高齢者の潜在能力活用による『人間力の持続性』を保障する社会の実現」

超高齢化社会を世界に先駆けて迎える我が国では、潜在労働力の活用、労働年齢延伸を可能にし、労働力不足対策と消費層拡充を実現することで我が国の経済的な発展が期待できる、労働の新たな仕組み作りが必要になります。

そのためには、身体機能・認知機能の衰えにあらがうだけではなく、高齢者ならではのProductive Aging Society（生産的な老いの社会）のデザインが求められます。すなわち、労働力不足を補うための自動化機械による省力化や効率化による解決策だけではなく、高齢者の潜在労働能力を引き出し、働くことによってさらなる健康を手に入れ、経験によって培われた能力を活用でき、見守りセンシングとデータ集積から高齢者が安心して働けるための職場を再設計することが求められます。

本セミナーでは、高齢者の特徴を学習するため、京都大学工学研究科の椹木哲夫教授、日本薬理評価機構健康医科学センターの岡本摩耶センター長、京都大学教育学研究科の高橋雄介准教授によるレクチャーを受け、京都大学工学研究科の富田直秀教授による高齢者疑似体験実習を実施しました。また、三菱電機株式会社の加藤嘉明氏から「ものづくり現場での高齢者雇用」に関するレクチャーと株式会社野村総合研究所の木村靖夫氏から「未来の職場とシニアの活躍」と題したレクチャーを受け、参加者は「レジリエントな作業環境と職場のデザイン」をテーマにしてグループワークを実施しました。さらに、パナソニック株式会社の西山高史氏から「認知機能低下を示す高齢者の早期検知」について、京都大学医学研究科の福間真悟特定准教授から「データから学び持続的に向上するシステムの仕組み」についてレクチャーを受け、グループワークをさらに進めました。

（企画：京都大学工学研究科 教授　椹木 哲夫）

Design Seminar Series IV

ビックデータビジネスデザイン

「データ分析の基礎から社内利用のコツまで」

新たなビジネスチャンスが生まれるビッグデータへの注目が高まる一方で、データの価値を再発見するスキルが求められています。本セミナーでは、データ利活用におけるPDCAサイクルを社内で構築するための手法として、データのプレサンプリングの方法、可視化方法、その解釈と活用方法、経営企画の立案方法などを学びつつ、政府統計e-Statを用いてビッグデータ解析を実践し、ビジネスプランを作成しました。

（企画：京都大学情報学研究科 助教　佐藤 彰洋）

Design Seminar Series III

アーバンデザイン

「生命と暮らしを育むスマートコミュニティ」

エネルギーや環境問題といったハード面の都市づくりから、現在はライフスタイルやコミュニティ運営などソフト面重視の都市づくりにシフトしています。本セミナーでは、アーバンデザインの特性とそのデザイン原理、多主体の対話によるデザインの方法論などを学びつつ、「工場移転後の400m×400mの空き地」という現実的な架空の敷地を設定し、未来のスマートコミュニティのデザインを実践しました。

（企画：京都大学工学研究科 教授　門内 輝行）

Design Seminar Series II

ヘルスケアデザイン

「医療現場が抱える課題と2025年に向かう医療政策、ICT制度」

団塊の世代が75歳以上となる2025年の日本の医療はどのような姿であるべきでしょうか。本セミナーでは、日本型医療制度やその背景にある生死観、世界レベルの新薬開発の現況、地域医療と介護の実態、IT先進国エストニアのX-Roadの仕組みとそれを支える法整備について講義を受け、2025年を見据えた医療政策と先端医療ICT戦略を学びました。そして、シナリオプランニングより10年後の日本の医療を予測し、ビジネスチャンスを検討しました。

（企画：京都大学医学部附属病院 教授　黒田 知宏）

Design Seminar Series I

サービスデザイン

近年、サービス業だけでなく製造業においてもサービスデザインが注目されています。これは、従来の「プロダクトをデザインする」ことだけでなく、「顧客の体験をトータルにデザインする」ことが求められているためです。本セミナーでは、サービスについての理論、観察手法、サービスデザインの方法論やツールなどに関する講義を受けるとともに、フィールドワークを交えつつ、サービスのアイデア創出を実践しました。

（企画：京都大学経営管理大学院 講師　山内 裕）

プロフェッショナル・デザインキャンプは、社会や業界でホットなテーマについて、異業種のプロフェッショナル人材が集い、多角的な視点を交えつつ、新たな事業コンセプトを創出するデザインワークショップです。異業種コラボレーションのファーストステップと位置づけ、会員同士の協創活動へと展開することも想定します。そのプロセスも含めて、価値実現に必要な素養を身に付けます。

Professional Design Camp

006+ 「シナリオプランニングで未来を描く」

労働人口の未来を予測する ～AIは人手不足を救って余らす!?～

少子高齢化の進行により、人手不足の問題は今日の日本社会における課題となっており、人手不足を補うために女性や高齢者の就業率の向上、外国人労働者の増加などの変化が起きています。一方で、AIや自動運転等の技術によって生産性が向上し、人手不足が解消されることも期待されており、一部の分野では人余りの傾向が見られるようになりました。

今回は人手不足とAI・自動化技術による人余りの一見矛盾した二つの方向性を題材に、「シナリオ・プランニング」と呼ばれる手法を活用して、2日間の日程で「2050年の労働現場ではどんなことが起こっているか」という課題に取り組みました。

シナリオ作りのベースとなる情報収集では、日本の労働力人口と働き方にまつわる問題と、AIによる言語習得の現状について専門家からのインプットを受けました。日本と世界の近い将来を描いた2冊の本を用いた「アクティブ・ブック・ダイアローグ」にも取り組み、起こりうる未来の状況について参加者間で共有しました。

続いてのグループワークにて、チーム内で注目する社会の潮流を中心に「2050年の働く現場の未来」シナリオを描きだしました。「AIと技術流出の問題」、「労働人口と医療費の関係」、「AIによる生産性向上と労働時間」、「人口構造の変化によって起こる出来事」といった異なる切り口でのシナリオに対して、他チームの参加者から客観的な視点でフィードバックを受け、各グループのシナリオを完成させました。

— 参加者の声 —

- デザインのステップを丁寧に進めていただき、論理的に検討を進められた
- 座学だけではなく、ディスカッションをベースに学ぶことができた

005+ 「デザインイノベーションの方法論を学ぶ」

変貌する日本の10年後をデザインする ～インバウンドの急増と自然災害の常態化に適応するために～

対処リテラシーが追いつかない「インバウンド」と「自然災害」をテーマとして、未来洞察と呼ぶ手法を駆使して、発想法と未来思考の体験をしました。未来洞察とは、生活者視点からのアプローチを通じて未来を洞察し、イノベーションの起点となる新しい機会を抽出する手法です。

事実や仮説をもとに、幅広い視点から長期的かつ構造的な変化仮説を考察して設定した未来イシューと、スキャニングによって生み出した想定外社会変化仮説を掛け合わせることで、新たな機会領域／未来シナリオを描き出す、「強制発想」と呼ばれる作業を行い、完成したシナリオをもとにチームプレゼンが行われました。

プレゼンの後はチーム内で3日間を振り返るディスカッションを行い、学びを自社に持ち帰って今後にどう活かせるかといった意見を発表しました。インサイド・アウトから始まり、強制発想をして機会領域を作るというプロセスを経る、デザインイノベーションの方法論に接する中で様々な気づきが得られたようでした。

— 参加者の声 —

- 日々瞬発力的なプランニングに追われる中、久々に腰をすえて頭を使った
- 異業種のメンバーと議論することで、自分だけで考えたら出ないアイデアが発想できた
- ファシリテータ・アドバイザーの説明、助言によりグループワークが活性化された

Professional Design Camp 004 京大デザインスクール式デザイン思考の実践 ～「ロボット共生社会を予想する」をテーマとして～

後継者不足や労働人口の急激な減少などの問題を抱えている現代日本において、ロボットの導入は不可欠とされています。今回は「ロボット共生社会を予想する」をテーマに、教育心理学と機械工学という異なる視点から知見を得、多様な業界の参加者の意見を交換しあうメソッドを実施しました。

自分が仕事を通じて生み出したい未来のロボット共生社会はどんな姿なのかを考え、参加者同士の価値協創を通じて、未来に求められる新たな価値を生み出し、遠くないロボット共生社会に向けたビジネスコンセプト作りを行いました。

自分の価値観にとらわれず、新しい気づきや発見、出会いを通じて、価値観を広げることがイノベーションには重要だということを経験した時間でもありました。

Professional Design Camp 003 「都市とAI」 ～ビジネスイノベーションで圧倒的にレジリエントな都市を実現する～

世界的に進む都市への人口集中に伴う様々なリスク、その中でも特に都市化最大の弱点といわれる地震、水害、疫病、そしてサイバーテロなどを含む災害への対策を課題として、東日本大震災をはじめとする様々な災害を克服してきた企業の力で、圧倒的にレジリエントな都市を実現するアイデア創出が試みられました。

①困りごと理解フェーズ、②知識補強フェーズ、③深める思考フェーズ、④アイデア創発フェーズ、⑤プロトタイプフェーズという5つのデザインプロセスを行き来しながらテーマに関する理解を深めてビジネスプランを作成し、プレゼンテーションを行いました。様々な業種から集まった参加者がそれぞれの知恵を出し合う充実した3日間になりました。

Professional Design Camp 002 作る人のHappy、食べる人のHappy －農と食の未来－

人間の生活を支えるうえで欠かせない「農」や「食」。しかし、現代社会ではフードロス問題や生産現場での後継者問題などさまざまな課題を抱えています。そこで「作る人のHappy, 食べる人のHappy」と題し、作る人、食べる人双方のHappyをデザインすることを目的として、未来の「食」を取り巻くシーンについて議論を深めました。

農業の自動化や情報化に関する技術についてレクチャーを受け、「農」や「食」を取り巻く現状の知識を深めたうえで、今後10年から15年ほどの間に「農」や「食」にどんな変化が起こるかといった仮設を立てる「未来イシューの策定」作業を行うとともに、今後の社会変化仮設を加えて未来シナリオを描き、プレゼンテーションを行いました。

Professional Design Camp 001 2025年 徒歩5分圏内の空間の暮らし方を考える

都会への一極集中から地方における新たな街づくりへの転換の重要性が叫ばれており、街を取り巻く社会や環境のあり方には、ICTを活用したスマートタウンやコンパクトシティなどの新しい概念も提案されています。ここでは、「2025年 徒歩5分圏内の空間の暮らし方を考える」をテーマに、生活者視点から未来を洞察し、イノベーション創造による新たな価値の創出に取り組みました。

いくつかの新たなビジネスモデルを例に、イノベーションにつながるサービスアイデアを念頭に置きながら、自分が住みたくなる10年後の街のあり方について考えていきました。異なる業界で活躍する参加者間で活発な意見が交わされ、イノベーションへの手がかりを見つけるとともに、将来の協働へとつながる手応えが得られました。

In-House Training

社内教育プログラム

京都大学デザインスクールとの連携により、イノベーション人材の育成プログラムを会員組織内で実施します。内容は会員の皆様の要望に合わせてカスタマイズします。他の会員組織との合同研修とすることで、異なる視点や価値観に気付き、刺激を受け、自らの思考のバイアスを壊し、創造性を醸成する機会とすることも可能です。

■事例1：創造性、主体性を育て、社内全体を底上げすることを目標とし、経営学をベースとするワークショップ形式で「問題探求・解決ワーク」の研修を実施。
（開催地：京都、対象者：社員約20名、期間：1日）

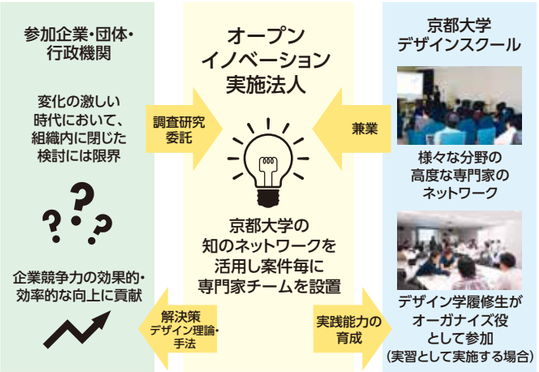
■事例2：屋外でのフィールドワークを交えつつ、エスノメソドロジー、デザイン思考などサービスデザインをベースとするワークショップ形式の研修を実施。また、社内ファシリテータの養成を目的として、一部の受講者は研修プログラムの検討に加わり、実施当日はファシリテータとして参加。
（開催地：東京、対象者：社員約20名、期間：2日）

■事例3：既存の延長線上ではない研究テーマを探索する手法を学ぶことを目標とし、未来の社会変化を捉える手法である「Future Session」を実施。異業種の会員企業からも約10名の受講者が合流。
（開催地：名古屋、対象者：社員約20名、期間：1.5日）

Open Innovation

オープンイノベーション

社会や産業界が直面する課題について産学連携による解決体制を構築し、ビジネスモデルや事業シーズの創出を試みます。導出されたソリューションは、自社単独でビジネス化することも、産産学共創体制で実現することも可能です。また、多様なステークホルダを招き議論するプロセスの中で、説得力や人を巻き込む力、構想力を体得し、価値実現に必要な素養を身に付けます。



■事例1：近未来の建築空間・建設現場のイノベーションデザイン（依頼者：株式会社竹中工務店）※
近年、建設現場においては建設作業員の不足が問題となっており、働く若者にとっての魅力向上や、建設工事における生産性向上が求められている。そこで、建築だけでなく、機械工学、土木工学など、さまざまな専門分野の技術や知見を活用し、新しい建築現場のアイデアを検討した。

■事例2：将来の高齢者向けサービスのデザイン（依頼者：パナソニック株式会社）※
「介護離職」「介護難民」など、高齢者のケアに関わる諸問題が叫ばれる中、高齢者が元気に自立し続けられる社会を構築することが求められる。そこで、30～40年先の未来の社会変化を踏まえつつ、ケア施設が高齢者に提供すべきサービスや、高齢者の生活行動を変えるような新しい商品やサービス等を、社会医学、老年学、公共政策、情報学などの観点から検討した。

■事例3：空間を超えたコミュニケーションのデザイン（依頼者：株式会社セック）※
情報通信網の進化や多様なコミュニケーション手段の普及により、空間を超えた人と人との意思疎通が容易になっている。しかし、例えば遠隔会議は対面での会議には及ばず、情報技術はリアルな世界に依然として十分に入り込めていない。そこで、これらの課題を解決する新しいコミュニケーションのあり方を、情報学、システム工学、心理学、経営学などの観点から検討した。

■事例4：自社開発技術の活用方法の検討（非公開）
自社で新たに開発した技術について、異分野である機械工学分野の研究者数名とディスカッションし、その活用方法を検討した。

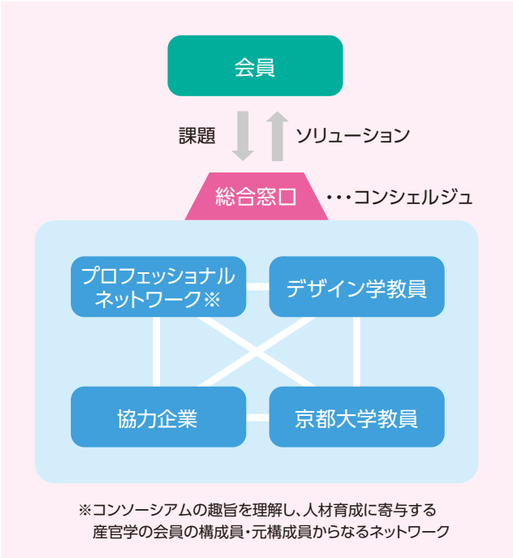
※京都大学デザインスクールの実習として実施

What's New

デザイン総合窓口

本コンソーシアムでは、設立以来、数多くのワークショップ、オープンイノベーション、社内研修などの実施を通して、京都大学デザインスクールを核とするさまざまなナレッジや人的ネットワークが蓄積されています。

「デザイン総合窓口」では、デザインや人材育成に関する会員の皆様の課題の解決に向けて、本コンソーシアムが有するプロフェッショナル人材ネットワークを活用しつつ、京都大学デザインスクールと連携し、従来のプログラムにはない新たな企画も含め、ご要望に沿った解決策を提案します。



ご相談内容（例）

- 人材育成に関するもの
- デザインやイノベーションに関する研修を実施したい
- 京都大学デザインスクールの教員に講師を依頼したい
- 実課題（ビジネス課題等）に関するもの
- 自社だけでは描き出せない新事業について、学生や異業種の会員企業と共創したい

ご相談の流れ

❶ 問い合わせ先（事務局）にご依頼
❷ チーム編成
（プロフェッショナルネットワークメンバー、京都大学デザイン学教員、協力企業等）
❸ 打ち合わせ
❹ 解決策のご提案（費用見積もり含む）

Design Innovation Consortium

組　織

総　会
会　長
副会長：1名以上
理　事：4名以上
監　事：2名以下
正会員S／A／B／E／特別会員

理事会

推進委員会
（日常的運営）

会　員
正会員S
正会員A
正会員B
正会員E
特別会員

事務局
公益財団法人
京都高度技術研究所

事　業

（1）デザイン学に関する人材育成の推進
（2）産学官によるオープンイノベーションの推進
（3）デザイン学に関する共同研究の推進
（4）その他

会員種別

正会員S、A：事業およびその企画に参加する企業、団体等
正会員 B ：事業に参加する企業、団体等
正会員 E ：事業およびその企画に参加する京都大学の研究科、専攻等
特 別 会 員：事業およびその企画に参加する大学、官公庁等、顕著な支援を行う企業、団体等