

「慶應イノベティブデザインスクール」 シーズン2:エピソード2

SUNDAY KIDS!

2012年10月14日 日吉 独立館D201



慶應義塾大学大学院

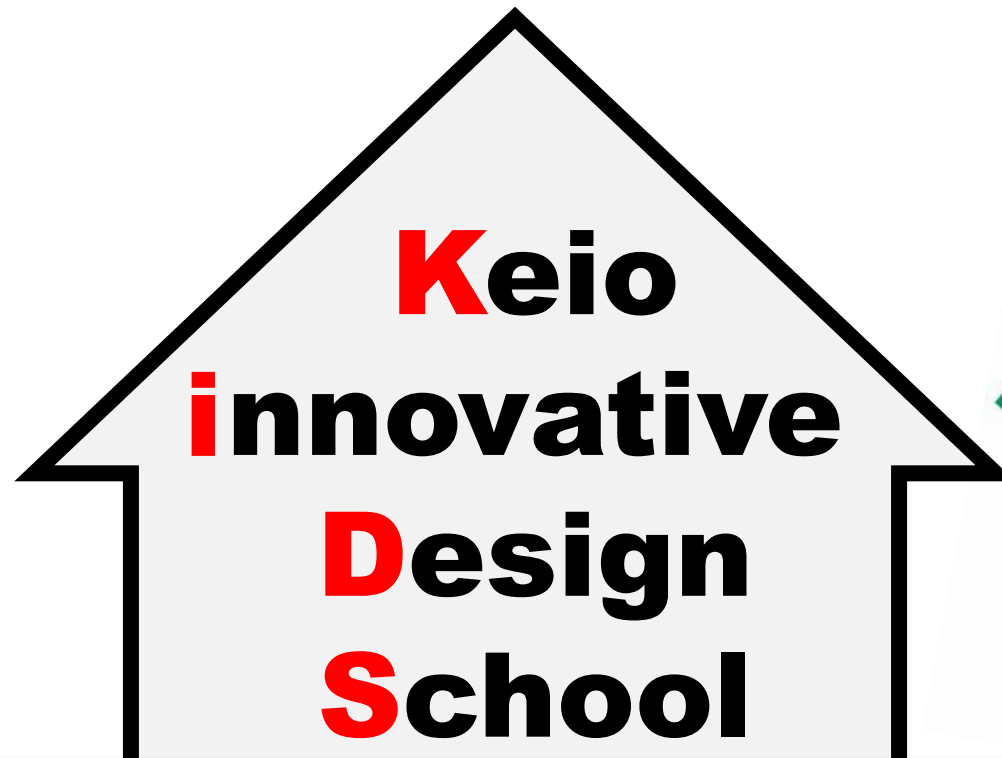
システムデザイン・マネジメント研究科 一同

**講義資料の再利用は自由ですが、
使用する際には、
慶應義塾大学SDM研究科主催
「慶應イノベータィブデザインスクール」
での資料であることを明記してください。**



今週もご参加いただき、
ありがとうございます

Welcome Back to KiDS!



ネームタグにニックネームを記入し、
お好きなテーブルに自由にお座りください。

一般・学生向けワークショップ SUNDAY KIDS

第1回 世界をリ・デザインしたい人のための
ワークショップ(5～6月) **終了**



第2回 世界を変える新規事業・起業のための
コンセプトビジュアライゼーション(10月)

第3回 「自分のデザイン」ワークショップ(12月)

第4回 「社会のデザイン」ワークショップ(3月)

SUNDAY KiDS 4 回の流れ

第1回 コンセプトデザインのためのアイデア発想法



第2回 欲求を考慮した
コンセプトビジュアライゼーション

第3回 システム思考による
コンセプトビジュアライゼーション

第4回 事業コンセプトのビジュアライゼーション

特別ゲスト:村上憲郎氏

元グーグル米国本社副社長兼

日本法人社長・前グーグル日本法人名誉会長

**この資料は、Facebookページ：
「慶應イノベータティブデザインスクール」**

<https://www.facebook.com/groups/keiokids/>

および慶應イノベータティブデザインセンターのHP：

<http://lab.sdm.keio.ac.jp/idc/news.html>

からダウンロードできます。

（WS終了後にUPLOADする予定です）

※一部、UPLOADできないスライドがあります。ご了承ください。



SUNDAY KiDS4回の流れ

第1回コンセプトデザインのためのアイデア発想法



慶應SFC × 慶應SDM

ブレインストーミング
親和図
How Might We
アイディア選択
ストーリーテリング

秘訣: **Fail fast**

間違ったブレインストーミング

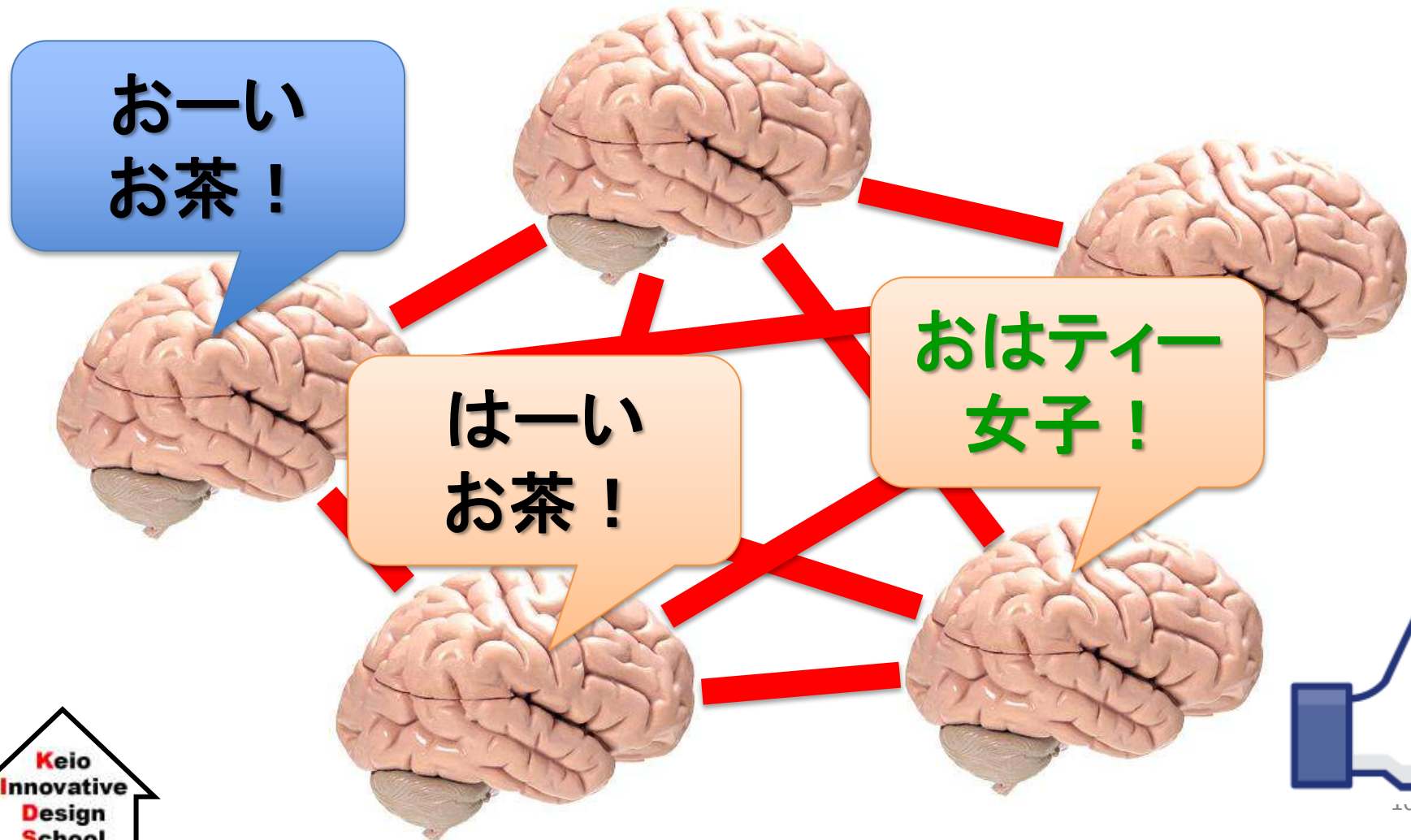
- ・アイデアを順番に発表するだけ
- ・いいアイデアを出したらエライ
(量より質)
- ・誰かが発言している間に自分の
アイデアを考える
- ・一巡したら終わり
- ・アイデアについて議論
- ・ダメなアイデアは批判

間違えたブレインストーミング

- A man in a red referee shirt is holding a red card. The image is overlaid with large red diagonal bars and Japanese text. On the left, the text reads: '・アイデア', '・いいアイ', '(量より質', '・誰かが', 'アイデア', '・一巡', '・ア', '・多'. On the right, the text reads: 'るだけ', 'らエライ', 'に自分の'. At the bottom, the text reads: '多様なアイデアは批判'.



「意識」で考えず、 他人の考えに乗っかれ！



親和図法でアイデアを グルーピングしてみよう

自己紹介の時に記入した付箋を模造紙に広げ
グルーピングし、名前を付ける



- ・付せん紙を置き換えて、グループにまとめる
 - ・まとめたら、線で囲む
 - ・グループの名前を付ける
- 印象に残る「イケてる」キャッチコピーで
はやぶさ、宇宙兄弟→宇宙は皆の遊び場に
- ・一番共感の高いものを1つ選ぶ



チームリーダーを きめてください。

率先して「いいね」と言い、**楽しくポジ
ティブ**な雰囲気作りを

好きなモノ探し

- 2人(または3人)一組
- 名前とニックネームを紹介
- 1人は自分の好きなモノ(コト)を間接的に言葉で説明
「赤くて、丸くて、甘いもの」
- 他の人はそれを当てる
- 時間内になるべく多くの好きなモノ(コト)を見つけて下さい！

時間まで繰り返し！



30 seconds

30

好きなモノ探し

- 説明者と回答者交代
- 名前とニックネームを紹介
- 1人は自分の好きなモノ(コト)を間接的に説明
- 他の人はそれを当てる
- 時間内になるべく多くの好きなモノ(コト)を見つけて下さい！

時間まで繰り返し！



30 seconds

30

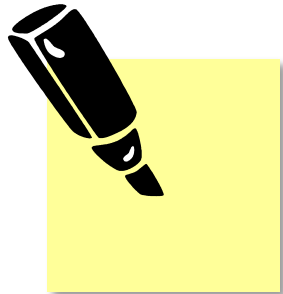
これからやること

〇〇で世界を変える！

〇〇にチームで好きな商品やサービスを設定

Ex.カップラーメンで世界を変える！

やってみたいもの、興味があるもの、
今既に考えているもの、問題意識



ブレインストーミング：6分
投票でエイヤっ！：1分
で設定するテーマを決定！

質より量

まさか白い壁が埋
まらないなんて？

まさか窓の向こう
が見えるなんてな
いですよ？



Optics Coupler” Pugh Selection (1)

■ First Round Pugh Analysis

☛ Light-funnel the clear winner

Criteria	Concept			
	Existing	Multiple diode array	Light funnel	Crystal growth lens
Low material cost		-	+	-
Ease of alignment	D	+	+	+
Low assembly time	A	+	+	-
High data rate transfer	T	S	S	+
High signal strength	U	S	S	+
High signal accuracy	M	S	S	+
High reliability		+	+	-
High durability		S	S	-
Σ of +		3	4	4
Σ of -		1	0	4
Σ of S		4	4	0
Overall		2	4	0

壁/窓ブレスト配置図



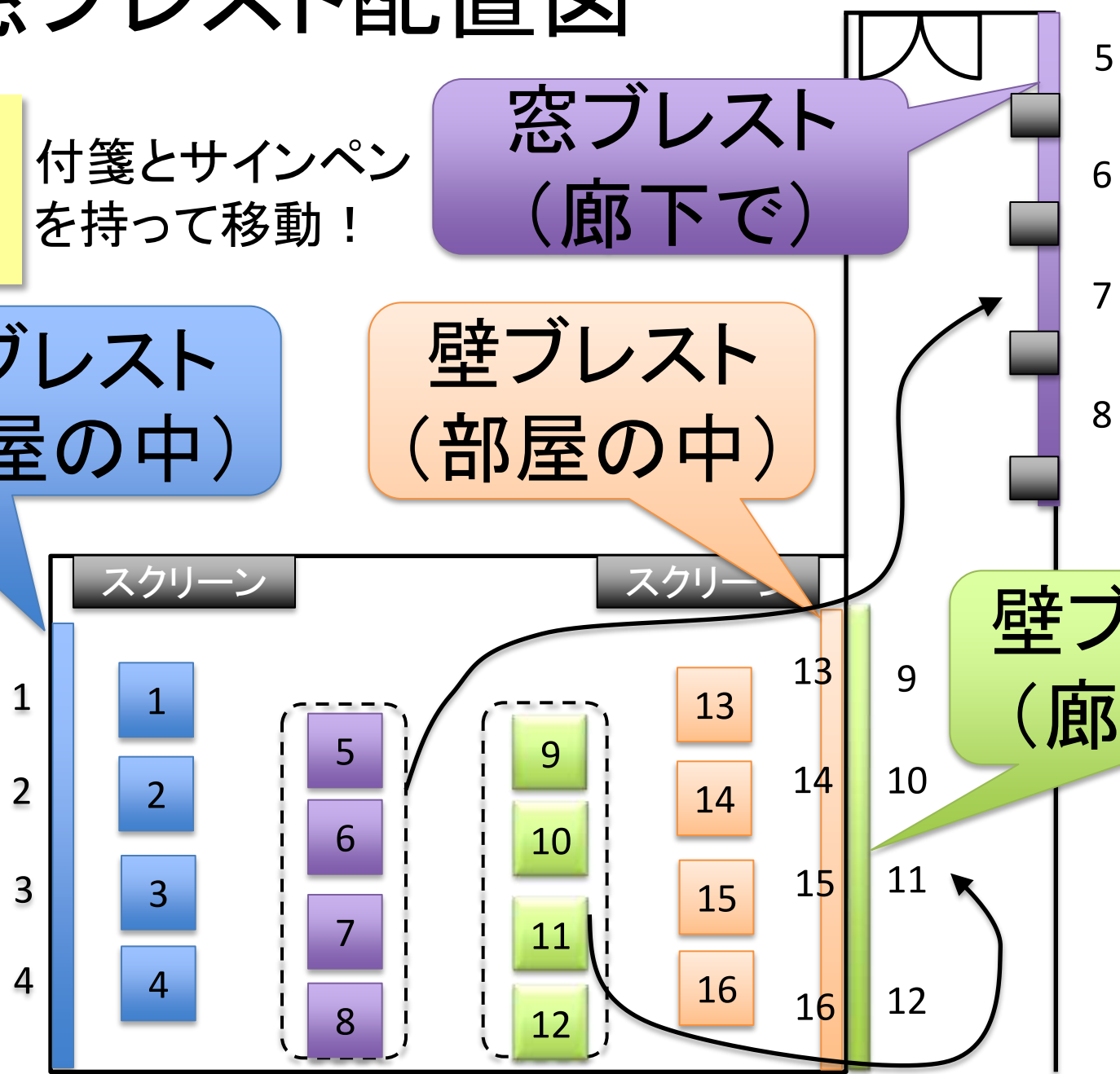
付箋とサインペン
を持って移動！

窓ブレスト
(部屋の中)

壁ブレスト
(部屋の中)

窓ブレスト
(廊下で)

壁ブレスト
(廊下で)



SUNDAY KiDS 4 回の流れ

第1回 コンセプトデザインのためのアイデア発想法

第2回 欲求を考慮した



コンセプトビジュアライゼーション

第3回 システム思考による

コンセプトビジュアライゼーション

第4回 事業コンセプトのビジュアライゼーション

特別ゲスト:村上憲郎氏

元グーグル米国本社副社長兼

日本法人社長・前グーグル日本法人名誉会長

今日のワークショップの流れ

～11:00

欲求のマトリクス学び × 簡単なエクササイズ



休憩

11:10～12:00

欲求のマトリクスを使う × ストーリーボード



休憩

12:10～13:00

ストーリーボードを使ってみんなに共有

今日のお話は・・・

人の根本的欲求を考える



**人が心の底で
潜在的に感じているニーズ
を捉える視点の獲得**

少しでもマーケティングのお話

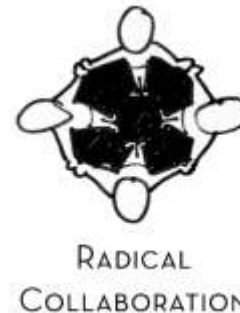
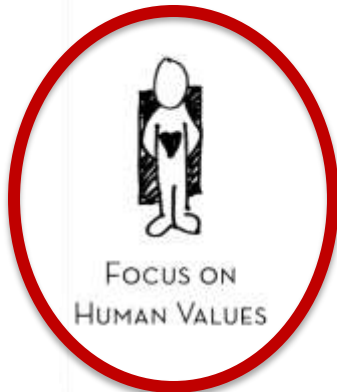
ドラッカー

**事業の目的とミッションに対し
最も重要な問いは・・・**



**顧客は誰か？
顧客にとっての価値は何か？**

顧客にとっての価値



心理的な価値へのシフト

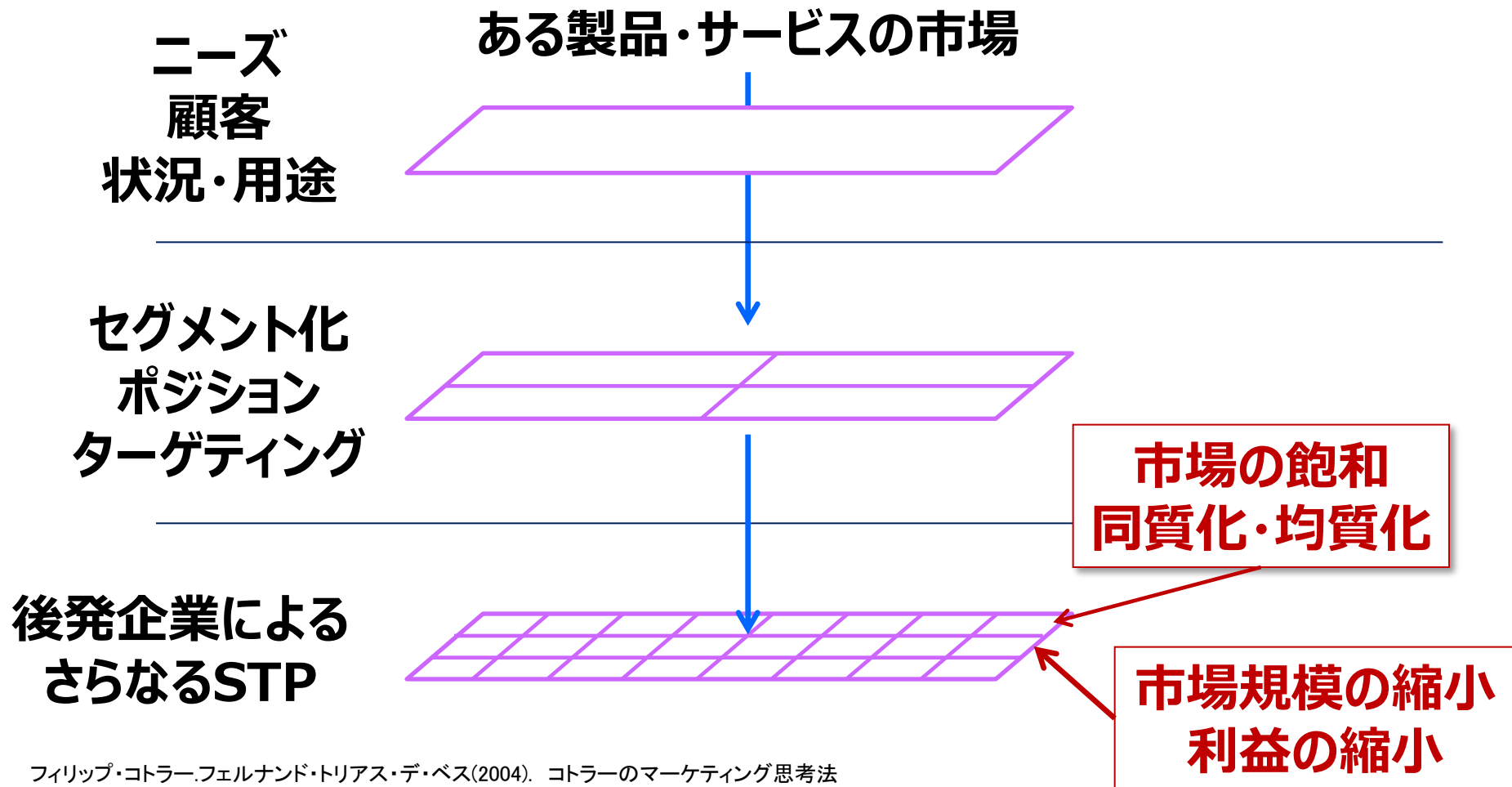
コモディティ化の問題



一般商品（小麦や大豆）化

池尾恭一, 青木幸弘, 南知恵子, 井上哲浩. (2010). マーケティング
延岡健太郎. (2011). 価値づくり経営の論理.
楠木建. (2010). ストーリーとしての競争戦略.
Bernd.H.Schmitt. (2000). 経験価値マーケティング.
Bernd.H.Schmitt. (2004). 経験価値マネジメント.
青木幸弘. (2011). 価値共創時代のブランド戦略.
B.J.Pine II, J.H.Gilmore. (2005). 経験経済 脱コモディティ化のマーケティング戦略.
恩蔵直人. (2007). コモディティ化市場のマーケティング論理.

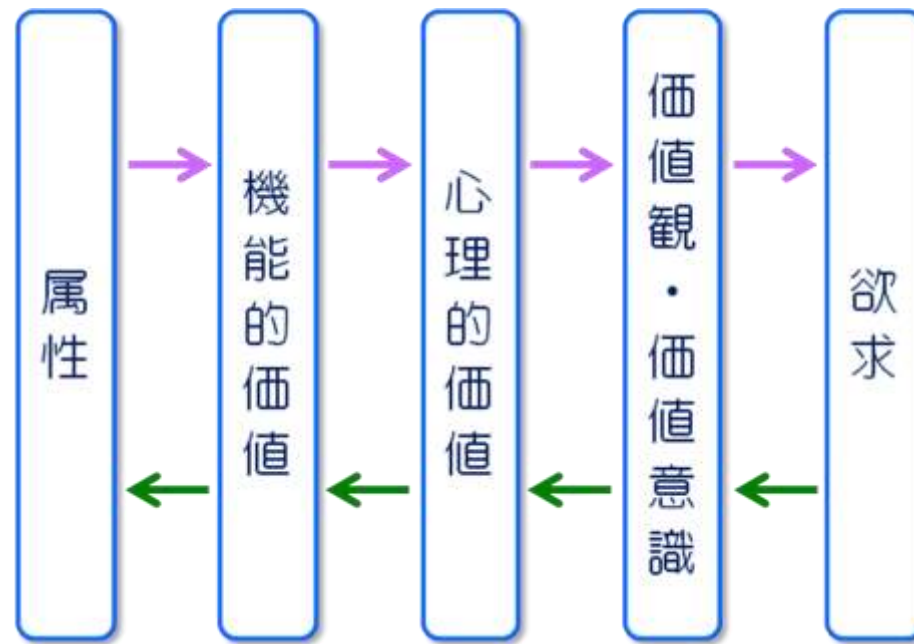
差別化が難しくなり、顧客側から見て ほとんど違いが見出せない状況



機能的価値と心理的価値

	機能的価値	心理的価値	
		感性的価値・意味的価値	精神的価値
目的	製品を販売すること	消費者を満足させ、つなぎとめること	世界をよりよい場所にする
内容	製品の機能的属性（機能、性能、組成等）から得られる価値	製品（あるいはブランド）の五感に関わる属性から得られる価値	人間の志や、世界、社会への貢献につながる価値
		イメージ等から得られる価値（自己表現的価値を含む）	
基盤	功利的動機	快楽的動機	消費者としての一面以外の動機、世界をよりよくしたいという思い
		価値表出的動機	
特徴	客観的基準での優劣判断が可能 価値の可視性が高い	客観的基準での優劣判断が困難 価値の可視性が低い	
模倣	模倣が容易	模倣が困難	

心理的な価値を生み出すには 人間の根本的欲求を捉え それを満たしていくアプローチが必要



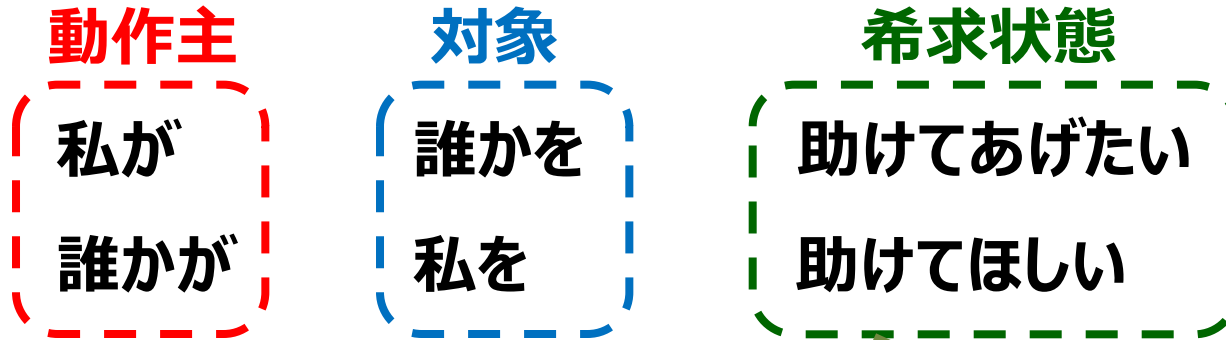
手段目的連鎖モデル(Gutman,1982)[竹村, 2000]を一部改定

杉本徹雄.(1997). 消費者理解のための心理学. / 青木幸弘.(2010). 消費者行動の知識.
竹村和久.(2000). 消費行動の社会心理学 消費する人間のこころと行動.
飽戸弘.(1994). 消費行動の心理学. / 清水聰, (1999), 新しい消費者行動

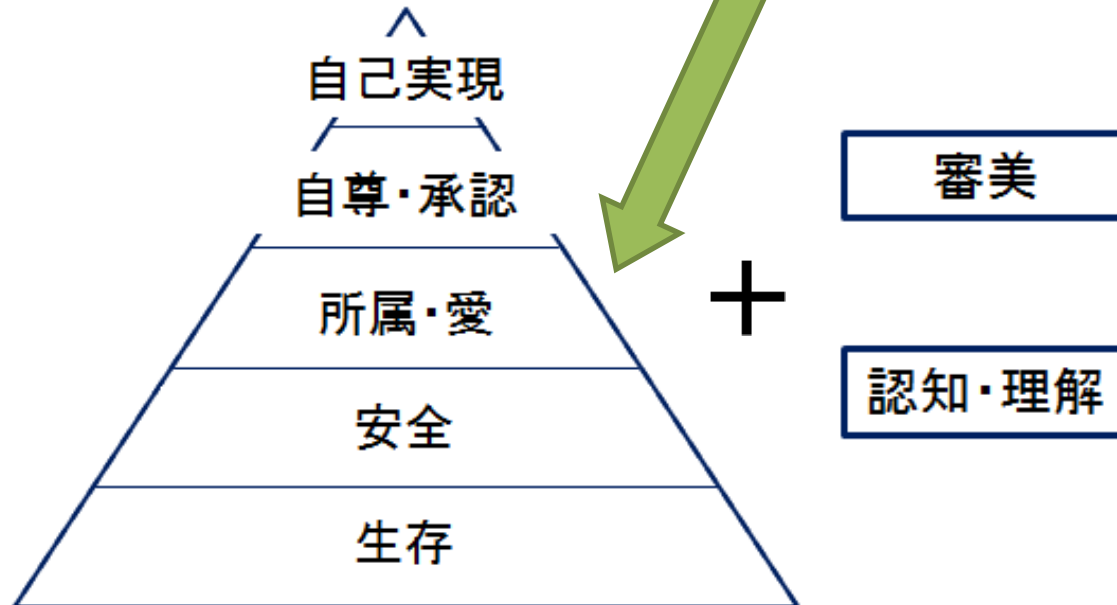
欲求について

欲求の構造

① 欲求は3要素から構成



② マズローの7つの基本的欲求が希求状態を網羅



Maslow, A. H., *Motivation and Personality*, first edition: (1954), 3 Sub edition: (1987), Harper Collins Publishers.

H.A.マアレー. (1962). パーソナリティ II. H.A.マアレー. (1961). パーソナリティ I.

牧野由梨恵、前野隆司、白坂成功、牧野泰利. (2011). 欲求連鎖分析 (人々の欲求の多様性を考慮した社会システムの分析・設計手法)

2 × 2 欲求マトリクス

利己

利他

自力

生理

安全安心

所属愛

自尊承認

自己実現

認知理解

審美

私は何かを食べたい



自力×利己

生理

安全安心

所属愛

自尊承認

自己実現

認知理解

審美

私は誰かに何かを食べさせたい



自力×利他

他力

私は誰かから
何かを食べさせてほしい



他力×利己

私は誰かが誰かに
何かを食べさせてほしい



他力×利他

生理

安全安心

所属愛

自尊承認

自己実現

認知理解

審美

生理

安全安心

所属愛

自尊承認

自己実現

認知理解

審美

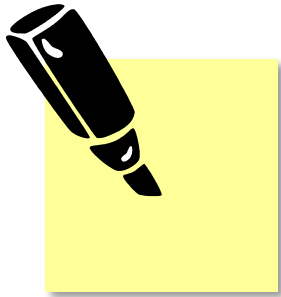
欲求	主な例
生理的欲求	食べたい、飲みたい、眠たい・・・
安全の欲求	安全でいたい、安心したい、不安から解放されたい
所属と愛の欲求	所属したい、つながりたい、愛し愛されたい
自尊・承認の欲求	自尊心を満たしたい、優越感をもちたい、独立したい、評判・評価を得たい、認められたい
自己実現の欲求	自己充足を達成したい、理想の姿になりたい、成長したい
認知・理解の欲求	好奇心を満たしたい、知りたい、理解したい
審美的欲求	美に触れたい、美しいものを見たい、美しい環境にいたい、感動したい

欲求エクササイズ

桃太郎の話 誰のどんな欲求がある？

登場人物と欲求の組み合わせをあげてみる

Ex.桃太郎＝自己実現？



**各チームで話し合い：3分
で付箋紙にリストアップ！**

欲求エクササイズ

桃太郎の話 誰のどんな欲求がある？



桃太郎 = 自己実現

おじいさん・おばあさん = 愛

サル・イヌ・キジ = 所属

おに = 自尊

村人 = 安心

語り手/読者 = ?

利己と利他のフレーム

利己

私は何かを食べたい



自力×利己

私は誰かから
何かを食べさせてほしい



他力×利己

利他

私は誰かに何かを食べさせたい



自力×利他

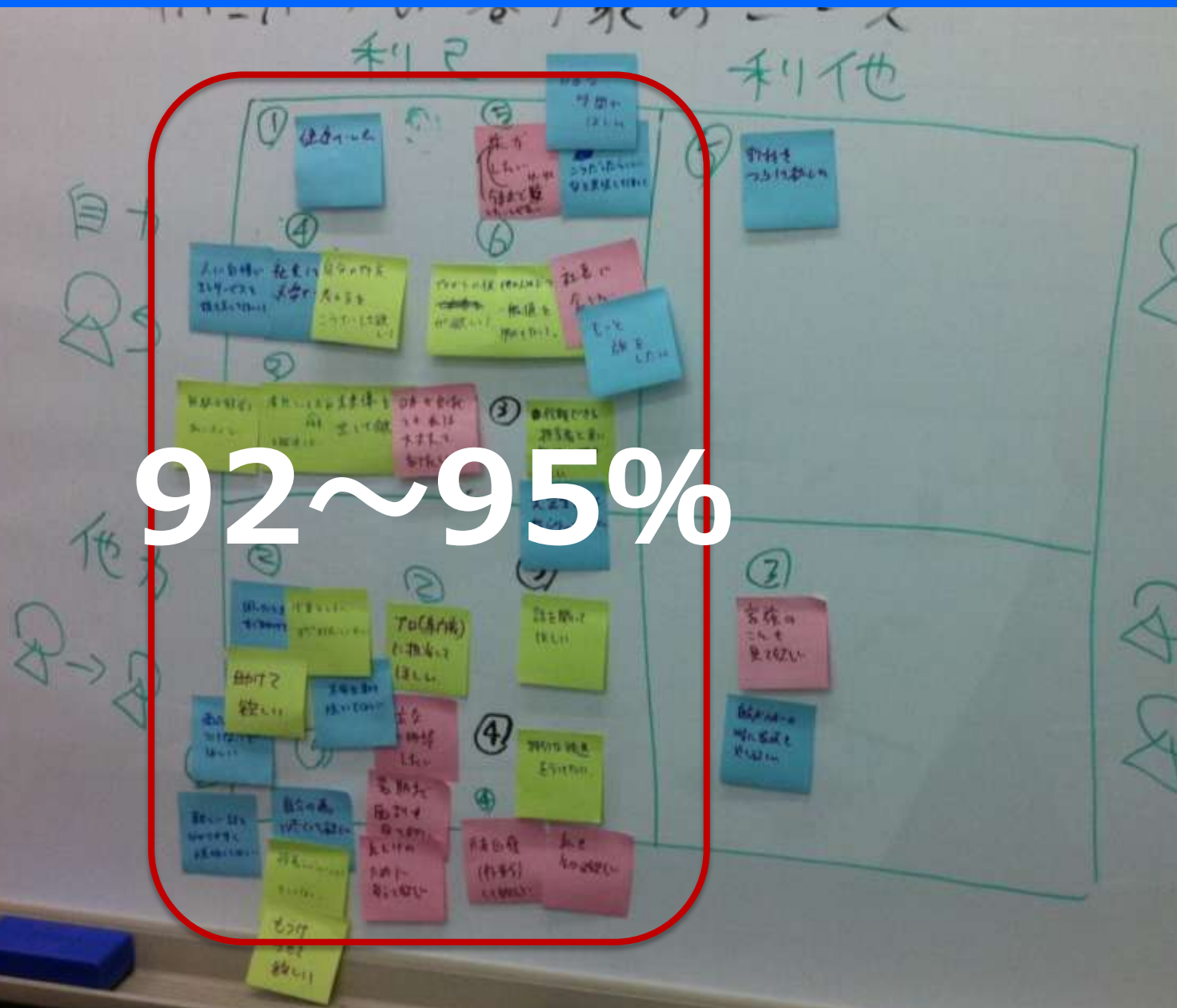
私は誰かが誰かに
何かを食べさせてほしい



他力×利他

利己 と 利他

- ①生理
- ②安心・安全
- ③所属・愛
- ④自尊・承認
- ⑤自己実現
- ⑥認知・理解
- ⑦審美





利他が必要な時代に

ノヴァク

突然変異、自然選択に次ぐ第3の進化



競争社会での協力能力(自然協力)

舘岡 問題の所在と解決の場所



支援・協力

自力と他力のフレーム

自力

私は何かを食べたい



私は誰かに何かを食べさせたい



他力

私は誰かから
何かを食べさせてほしい



私は誰かが誰かに
何かを食べさせてほしい



2×2欲求マトリクスの構造は

7つの欲求
×
利己と利他
×
自力と他力

2 × 2 欲求マトリクス

利己

利他

自力

生理

安全安心

所属愛

自尊承認

自己実現

認知理解

審美

私は何かを食べたい



自力×利己

生理

安全安心

所属愛

自尊承認

自己実現

認知理解

審美

私は誰かに何かを食べさせたい



自力×利他

他力

私は誰かから
何かを食べさせてほしい



他力×利己

私は誰かが誰かに
何かを食べさせてほしい



他力×利他

生理

安全安心

所属愛

自尊承認

自己実現

認知理解

審美

生理

安全安心

所属愛

自尊承認

自己実現

認知理解

審美

2×2欲求マトリクス 使用事例

欲求マトリクス使用例

Before

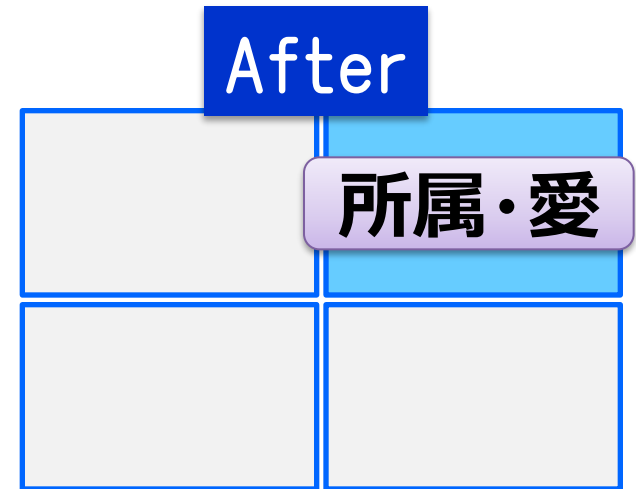
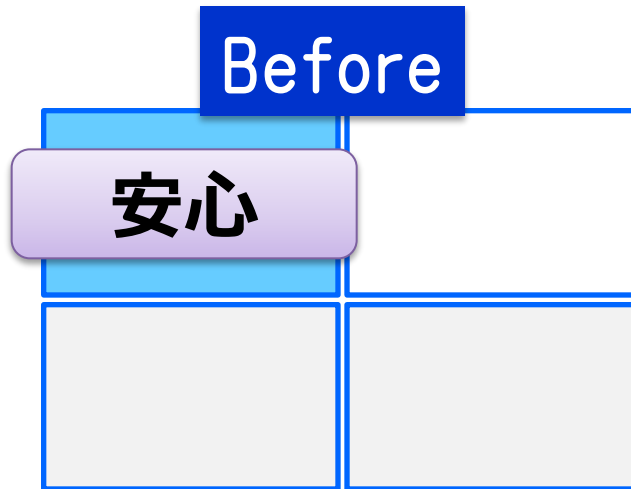
ターゲット ウォンツ	退職後の資金計画を知りたい
	塩漬け投資信託を見直したい
	退職金を効率的に運用したい
	相続した資産を守りたい
	早期退職したい
	資産全体のバランスを見直したい
	年金を補完する不労所得が欲しい
キーメッセージ	セカンドライフも安心の資産運用

After

ターゲット ウォンツ	夫婦2人で豊かなセカンドライフを過ごしたい
	中立的なアドバイザーにお任せしたい
	従来の金融機関とは違い、末永く付き合いのできる運用アドバイザーがほしい
	両親の介護費用・子供の教育費までトータルに考えたい
	初めてなのでまずは無料相談を体験してみたい
	どうしても損を取り戻したい
	金銭的・時間的自由を手に入れたたい
キーメッセージ	家族が幸せになる退職金運用

欲求マトリクス使用例

コンセプト



関係性
組み合わせ



欲求マトリクス使用例

Before

セカンドライフも安心の資産運用

満足度 98%

相談実績 年間500件以上

11月30日まで「無料相談」を実施中

無料相談の 11/30 まで ご予約・お問い合わせ

お電話でのお申込み ☎ 0120-1111-1111

Webからのお申込み 予約フォームはこちら▶

こんなお悩みありませんか？

- 退職後の資金計画を知りたい
- 塩漬け投資信託を見直したい
- 退職金を効率的に運用したい
- 資産全体のバランスを見直したい

After

家族が幸せになる資産運用

満足度98%

年間500件以上の相談実績

11月30日まで「無料相談」を実施中

11月30日まで 無料相談の予約・お問い合わせ

☎ お電話でのお申込み ☎ 0120-1111-1111

Webからのお申込み 予約フォームはこちら▶

こんなお悩みありませんか？

- 夫婦2人で豊かな
- 中立的なアドバイザーに
- 従来の金融機関とは違い、

11/7-12/6

Before

After

TOP

LP

新規訪問数

75

100

673

362

申込件数

1

6

3

1

※キャンセル

申込率

1.33%

6.0%

0.45%

0.28%

無料相談の 11/30 まで ご予約・お問い合わせ

お電話でのお申込み ☎ 0120-1111-1111

Webからのお申込み 予約フォームはこちら▶

無料相談の 11/30 まで ご予約・お問い合わせ

お電話でのお申込み ☎ 0120-1111-1111

Webからのお申込み 予約フォームはこちら▶

欲求マトリクス使用例

Before

SEMINAR <http://www.jp/>

今年中に、塩漬け投資信託と縁を切る!

処分困っている塩漬け投資信託を論理的に見直したい方におすすめのセミナー開催！
講師は、日経マネーでも活躍するファンドアナリストの
と累計6万部売上の著書を持つFP。プロ2人が損切り・分配金・良いファンドの見つけ方など、誰も教えてくれなかった値下がり投資信託の見直し方を丁寧に解説。参加費無料、初心者にもわかりやすいと評判です。お見逃しなく！

【40名限定】値下がり投資信託を賢く見直すセミナー
●日時: 11月12日(土) 13時～15時30分
11月23日(水・祝) 13時～15時30分

日本橋三越本店そば、ビジョンセンター日本橋で開催！
●希望者は、後日個別無料相談にて、現在保有している個別銘柄に関する

5.5人申込
／1セミナー

After

SEMINAR <http://www.jp/>

今年中に、投資信託の悩みを解決しませんか？

処分困っている塩漬け投資信託を、論理的に見直したい方におすすめのセミナー開催！
講師は、常時4,000本の投資信託を分析するファンドアナリストの
と、累計6万部売上の著書を持つFP氏。プロ2人が、損切り・分配金・良いファンドの見つけ方など、誰も教えてくれなかった値下がり投資信託の見直し方を丁寧に解説。参加費無料、初心者にもわかりやすいと評判のセミナーです。お見逃しなく！

【20名限定】値下がり投資信託を賢く見直すセミナー
●日時: 12月17日(土) 13時～15時30分

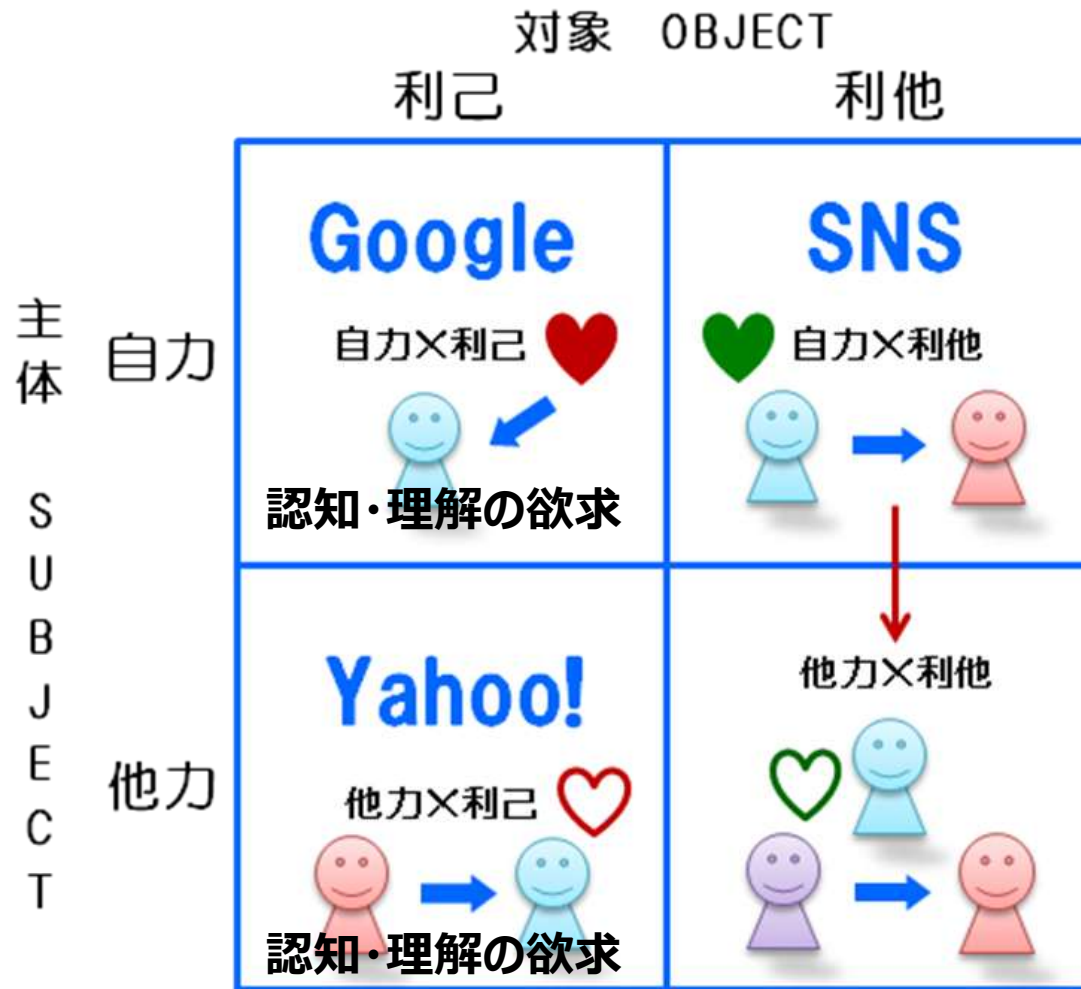
日本橋三越本店近く、ビジョンセンター日本橋で開催！
●希望者は、後日個別無料相談にて、各銘柄に関する

9人申込
／1セミナー

マトリクスのフレーム応用例

**Yahoo! と Google
が満たす中核の欲求の違い**

マトリクスのフレーム応用例



フレームエクササイズ

FacebookとTwitter

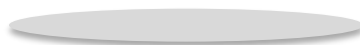
どんな欲求を中心に満たしている？

各サービスが満たす中核の欲求を考える

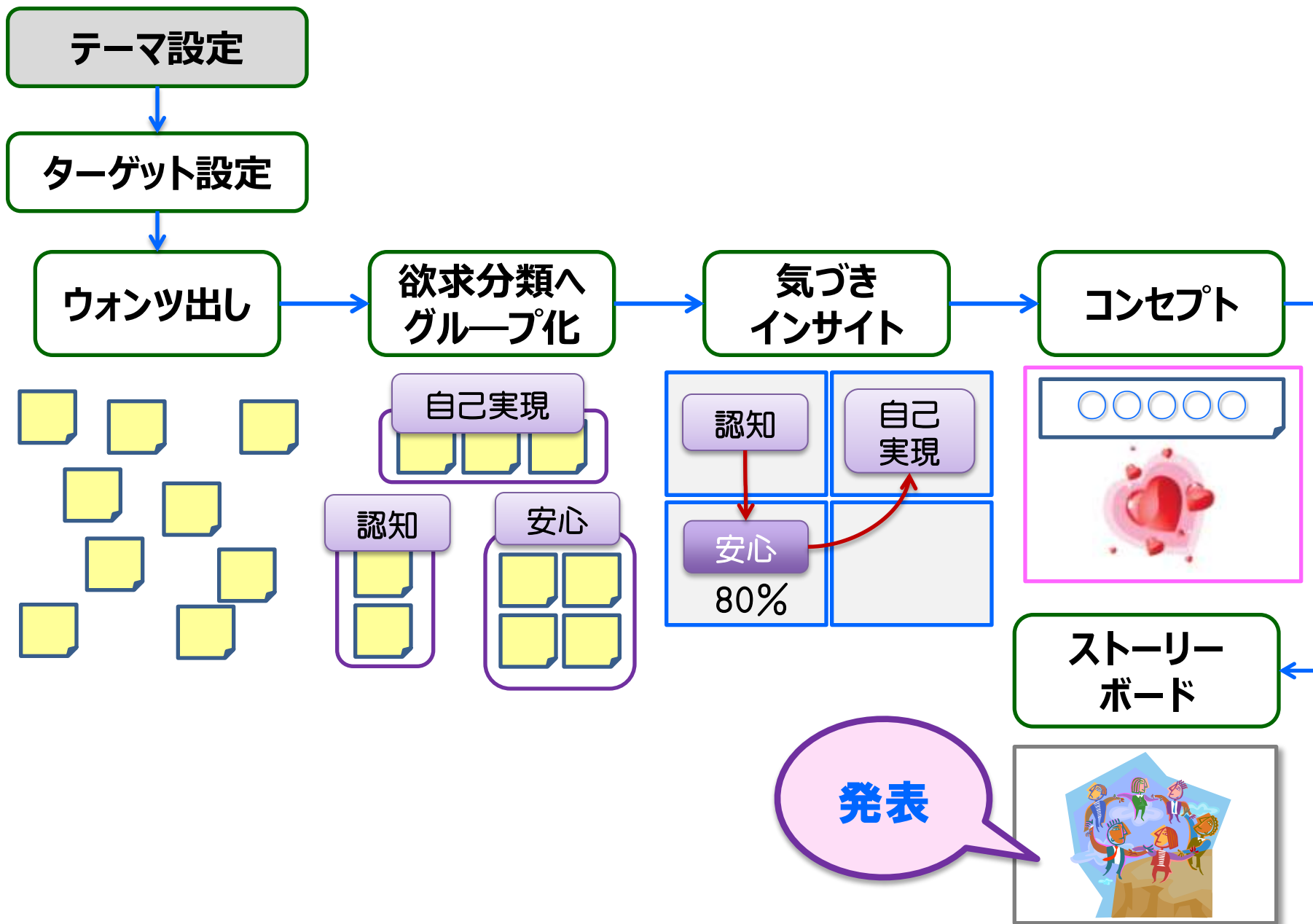
Ex.Google = 認知と理解？

**各チームで話し合い：3分
でリストアップ！**

休憩



2 × 2 欲求マトリクスを用いたコンセプト創出



2 × 2 欲求マトリクスを用いたコンセプト創出

テーマ設定 (BS→投票)



キーターゲット選定 (軽いBSと対話)



ターゲットのウォンツ出し (BS)



欲求グルーピング (親和図)



欲求インサイト・気づき・深化



コンセプト創出

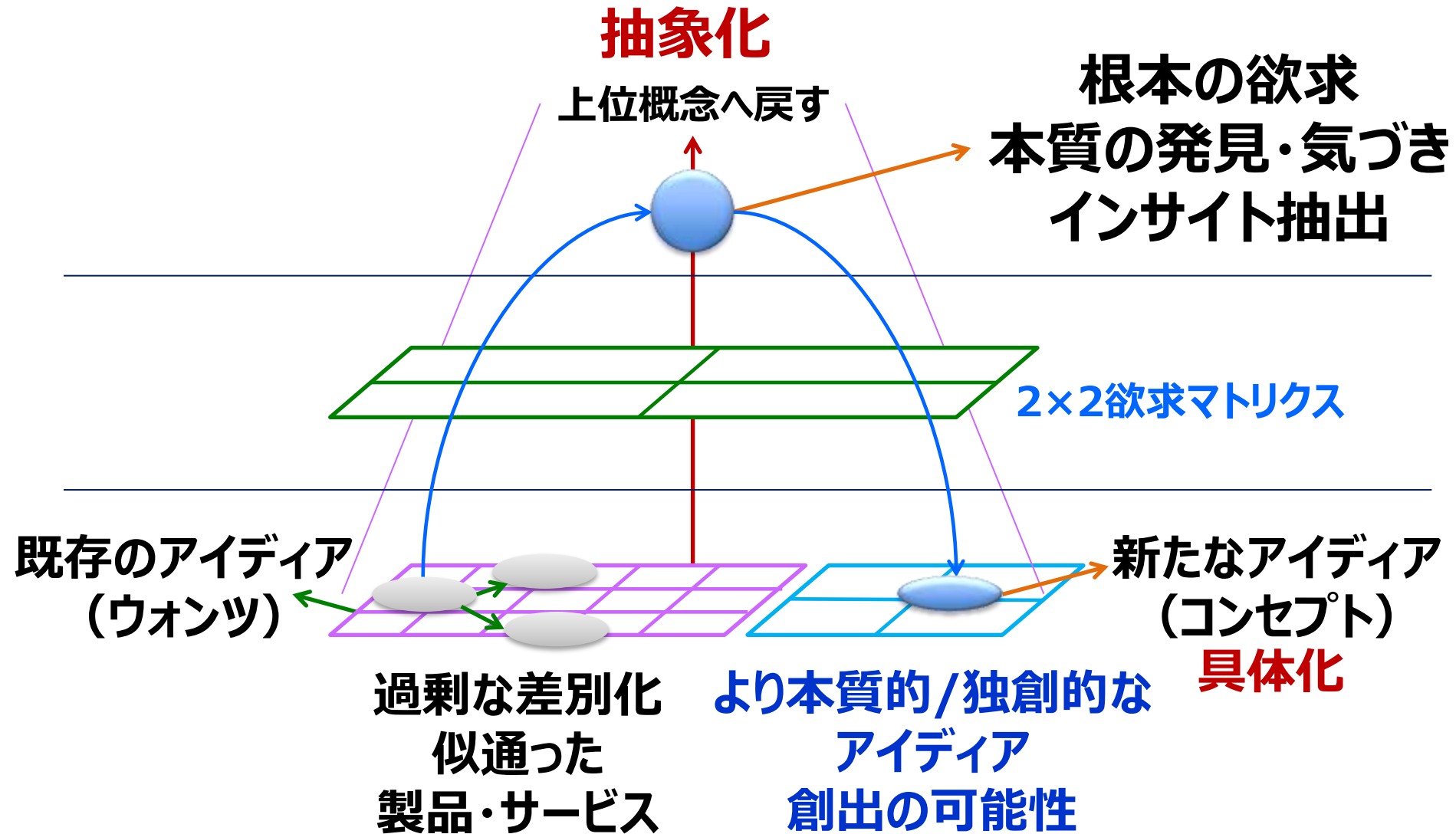


プロトタイプ (ストーリーボード)



発表

抽象化と具体化



ゴードン法

**抽象的で概念的なテーマを設定し
既存の枠を超えた発想を導く**

新しいトースターの焼き方



「焼く」

**これまでとは全く異なった発想・方式
の製品を開発するときに著しい効果**

川喜田二郎

混沌



矛盾葛藤



本然

ターゲット選定

キーになるターゲットは？

テーマの解決に中心になるのは誰？

テーマと掛け合わせが面白い・新しいのは？

Ex.大人の女性

軽いブレインストーミング＋対話：5分
でターゲットを決定！

おもしろいターゲット設定の例

炭酸飲料 × 大人
(オレンジ味)



オレンジーナ

COPYRIGHT(c)2012 SUNTORY HOLDINGS LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. /

(c)松竹 ORANGINAはシュウェップス・インターナショナル・リミテッド社の登録商標です。サントリー食品インターナショナル(株)が日本で製造しています。

豆腐 × ガンダムファン

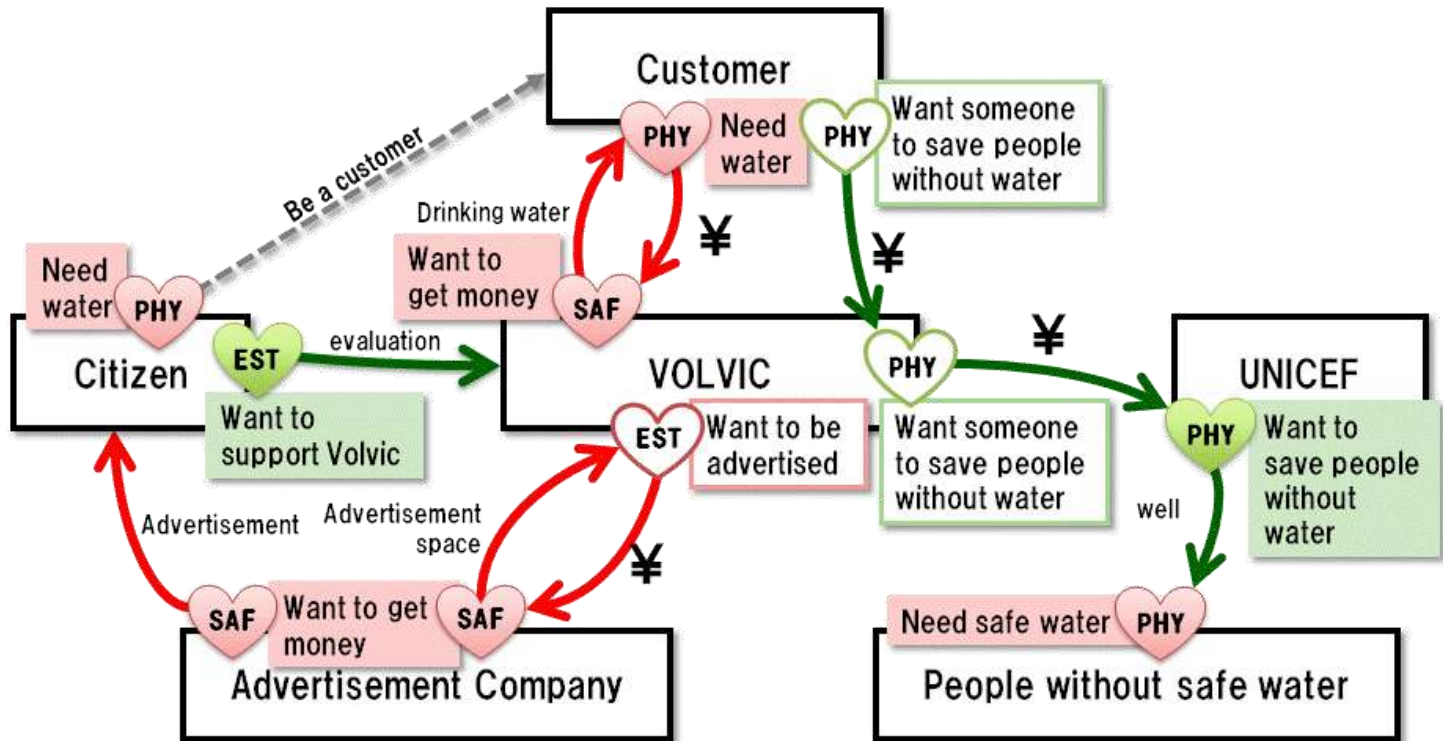


ザクとうふ

COPYRIGHT © 2012 Sagamiya Foods Inc. All Rights Reserved.

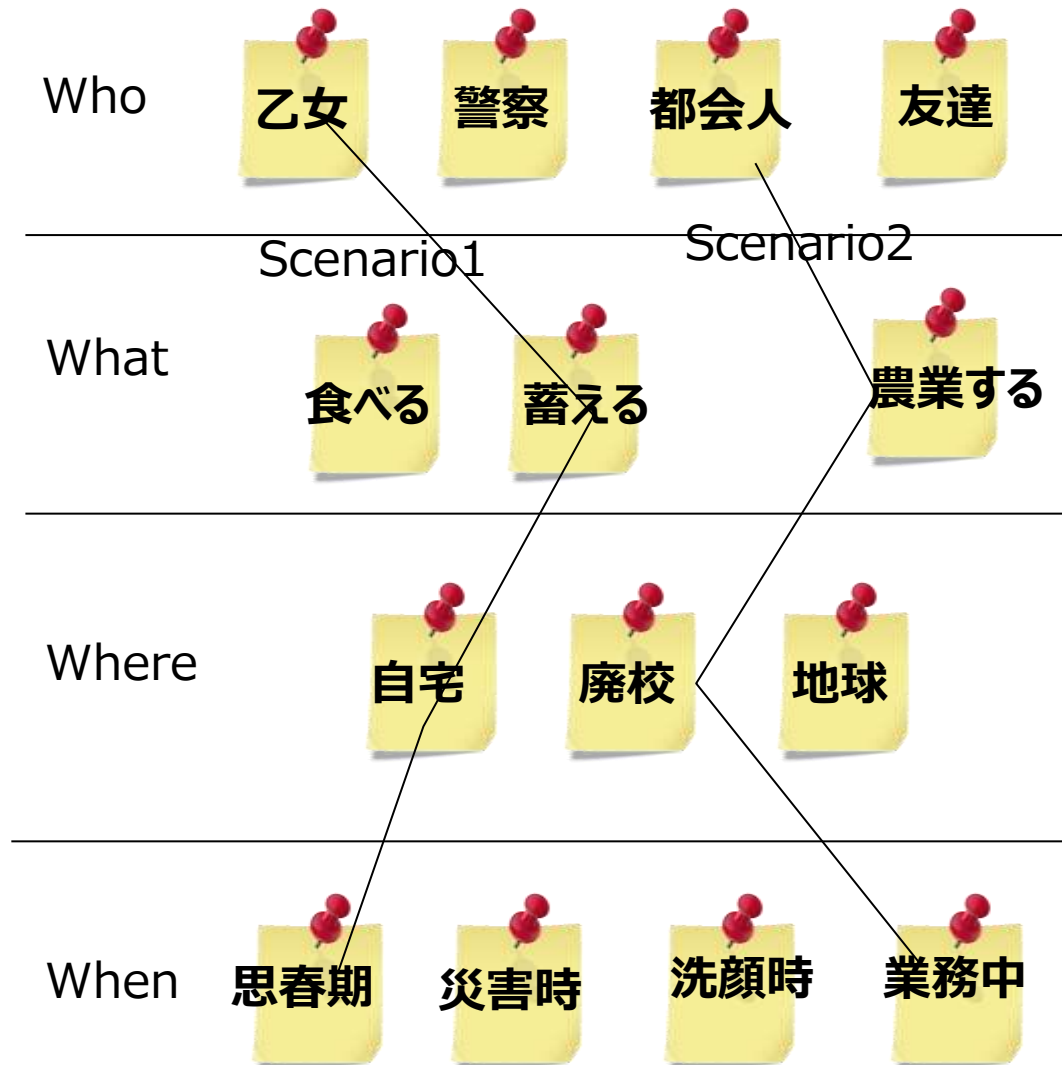
SDMの手法

WCA（欲求連鎖分析）



SDMの手法

Scenario Graph



ウォンツから根本の欲求へ

ターゲットのウォンツ出し

ターゲットが持つウォンツは？

ターゲットのウォンツを動詞で考える
テーマに縛られず広く！

Ex.きれいでいたい、友人にギフトを贈りたい
ゆっくり休みたい、旅行にいきたい

**ブレインストーミング：5分
でウォンツを洗い出す！**

欲求グルーピング

ウォンツの根本的欲求は？

洗い出したウォンツを
欲求マトリクス上でグルーピング！

Ex. 友人にギフト→自力×利他 承認
ゆっくり休みたい→自力×利己 安心

欲求軸で親和図：8分
で欲求をグルーピング！

インサイト

馴質異化

『ふしぎの国のアリス』©Disney

マッドハッターの視点

もっと楽しく過ごすには？

Birthday ×



Un-Birthday を祝う！

馴質異化

ガラケーにあって

iPhoneにないもの？

iPhoneの商標は、アイホン株式会社のライセンスに基づき使用されています。

コンセプト

よいコンセプトとは？

**真のニーズを捉えている
価値を変える
世の中をよりよくする
時代を反映している
共感/理解/伝わりやすい
企業理念との整合がとれている**

野中郁次郎, 勝見明. (2010). イノベーションの知恵.
野中郁次郎, 竹内弘高. (1996). 知識創造企業.
楠木健. (2011). ストーリーとしての競争戦略
村山涼一. (2007). パワーコンセプトの技術.
玉樹真一郎. (2012). コンセプトのつくりかた
野口吉昭. (2002). コンセプト思考のノウハウ・ドゥハウ

よいコンセプトとは？

新たな観点で現実を切り取り
観点の変化をもたらすもの
新しい価値づくり



パーセプション(知覚・認識)の変容
行動を変える

野中郁次郎, 勝見明. (2010). イノベーションの知恵.
野中郁次郎, 竹内弘高. (1996). 知識創造企業.
野中郁次郎, 紺野登. (2003). 知識創造の方法論
楠木健. (2011). ストーリーとしての競争戦略
村山涼一. (2007). パワーコンセプトの技術.
玉樹真一郎. (2012). コンセプトのつくりかた
野口吉昭. (2002). コンセプト思考のノウハウ・ドゥハウ

真のコンセプトの発見

旭山動物園

存在意義を問い直す

「形態展示」 → 「行動展示」

真のコンセプトの発見

サントリー DAKARA

COPYRIGHT SUNTORY HOLDINGS LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.

視点は「飲む」から「出す」へ

男のスポーツ飲料



MOTHER（母性）飲料

インサイト抽出→コンセプト創出

導かれるコンセプトは？

**欲求のインサイトを元に
コンセプトを言葉で表現！**

**インサイト：本人も気づいていない驚くべき本音や、
外からは分からない潜在的な心の動き**

欲求マトリクスを元に話しあい：8分

ストーリーボード

コンセプトを伝えよう！

コンセプトを表す1枚の
ストーリーボードをつくる！

コツ：全体のストーリーの流れをつくり
もっとも象徴的なシーンを選ぶ

ストーリーボード作成：14分

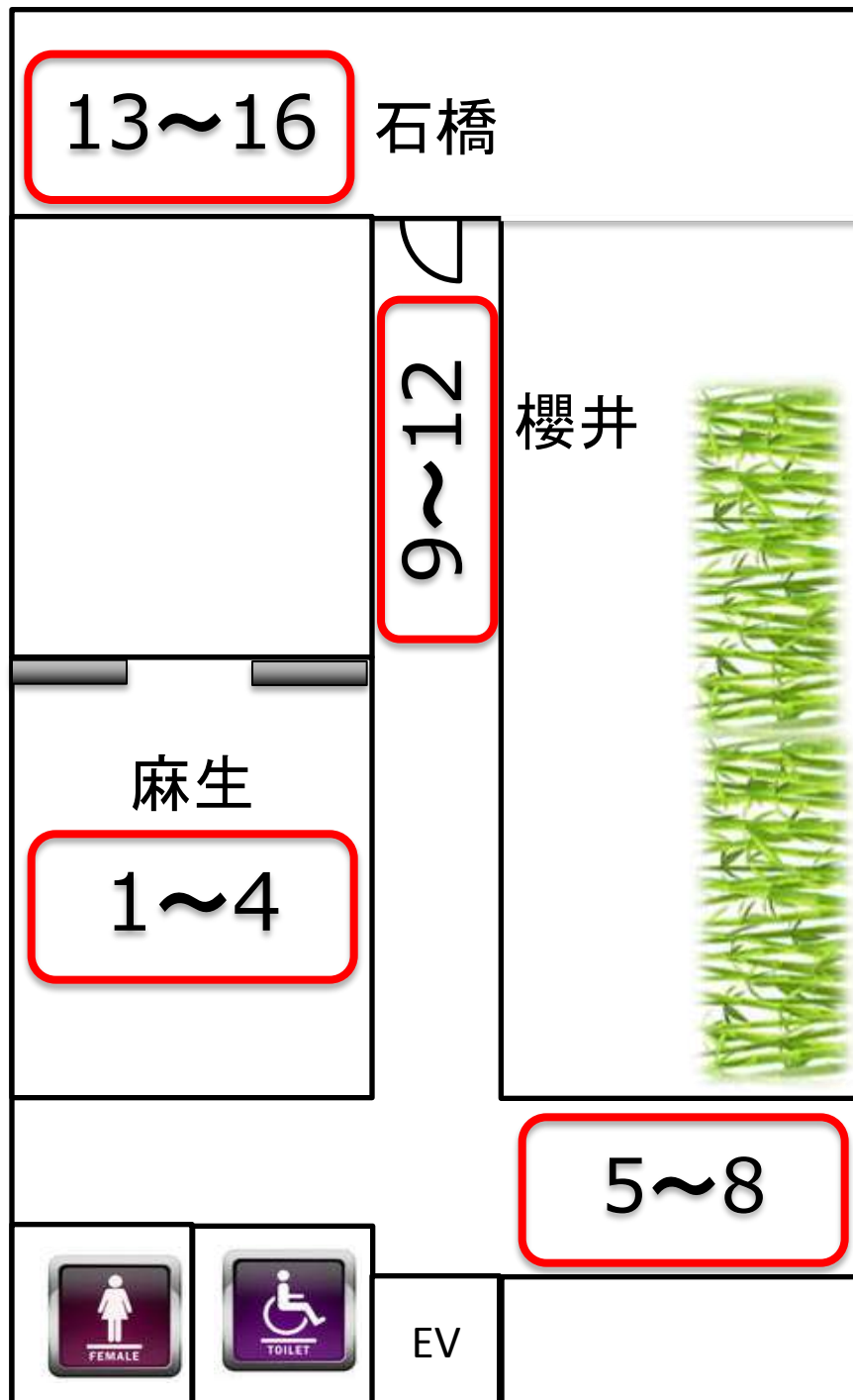
発表の説明

発表 の場所



付箋、ペン、
ストーリーボード
を持って移動！

発表中に
各グループの
写真を撮ります



代表4チームの発表です

決戦投票！



表彰式

ウォルトの言葉

**成功する秘訣は？
どうすれば夢を実現できる？**

その答えは・・・



「自分でやってみる」こと

SUNDAY KiDS4回の流れ

第1回 コンセプトデザインのためのアイデア発想法

**第2回 欲求を考慮した
コンセプトビジュアライゼーション**

**第3回 システム思考による 
コンセプトビジュアライゼーション**

第4回 事業コンセプトのビジュアライゼーション

特別ゲスト:村上憲郎氏

元グーグル米国本社副社長兼

日本法人社長・前グーグル日本法人名誉会長

お願い:

Facebookページ

慶應イノベーターティブデザインスクール

<https://www.facebook.com/groups/keiokids/>

に今日の結果をUPして頂けると嬉しいです。
活動の記録と、コミュニケーション継続のために。



Facebookページ 慶應イノベーティブデザインスクール

<https://www.facebook.com/groups/keiokids/>

ご自由にご意見・感想をご記入ください！

（できればポジティブな書き方で。）

他のスカイハイな利用也大歓迎！



**講義資料の再利用は自由ですが、
使用する際には、
慶應義塾大学SDM研究科主催
「慶應イノベータィブデザインスクール」
での資料であることを明記してください。**



慶應SDMにおける協働ワークショップ関連研究成果の例

【学術論文】

- 牧野由梨恵, 白坂成功, 牧野泰才, 前野隆司, 欲求連鎖分析(人々の欲求の多様性を考慮した社会システムの分析・設計手法), 日本機械学会論文集 C編, Vol. 78, No. 785, 2012年1月, pp. 214-227
- 早田吉伸, 前野隆司, 白坂成功, 保井俊之, 国内外事例分析に基づく日本型フューチャーセンターのデザインー地域課題解決のための協働プラットフォームの実現を目指して, 地域活性研究 Vol.3, 2012年3月, pp.85-94
- Toshiyuki Yasui, A New Systems-Engineering Approach for a Socio-Critical System: A Case Study of Claims-Payment Failures of the Japan's Insurance Industry, International Council on Systems Engineering (INCOSE), Systems Engineering Journal Vol.14 No.4, 2011年12月, pp.349-363
- 津々木晶子, 保井俊之, 白坂成功, 神武直彦, システムズ・アプローチによる住民選好の数量化・見える化: 中心市街地の新しい政策創出の方法論, 関東都市学会年報, 第13号, 2011年10月, pp.110-116
- Naohiko Kohtake, Takashi Maeno, Hidekazu Nishimura and Yoshiaki Ohkami, Graduate Education for Multi-Disciplinary System Design and Management: Developing Leaders of Large-Scale Complex System Design and Management, Synthesiology, English Edition, Vol. 3, No. 2, 2010年9月, pp. 124-139
- 神武直彦, 前野隆司, 西村秀和, 狼嘉彰, 学問分野を超えた「システムデザイン・マネジメント学」の大学院教育の構築ー大規模・複雑システムの構築と運用をリードする人材の育成を目指してー, シンセシオロジー構成学, Vol. 3, No. 2, 2010年5月, pp. 112-126

【学会発表】

- Hiroyuki Yagita, Akira Tose, Madoka Nakajima, Sun K. Kim and Takashi Maeno, A Validation Regarding Effectiveness of Scenario Graph, Proc. ASME 2011 International Design Engineering Technical Conferences, August 2011, Washington, USA
- Takashi Maeno, Yurie Makino, Seiko Shirasaka, Yasutoshi Makino and Sun K. Kim, Wants Chain Analysis: Human-Centered Method for Analyzing and Designing Social Systems, Proc. International Conference on Engineering Design, August 2011, Copenhagen, Denmark, pp. 302-310
- Koichi Takahashi and Takashi Maeno, The Causal SWOT Analysis using Systems Thinking ?A Tool for Situational Analysis Workshop, Proc. 55th Annual Conference of the International Society of System Sciences, 2011, CD-ROM, Hull, UK
- Madoka Nakajima, Hiroyuki Yagita and Shoichi Sasaki, System Design Approach Derives a New Type of Insurance, Proceedings of the 5th International Conference on Business and Technology Transfer (ICBT2010), pp130-135
- Sun K. Kim, Shinichiro Haruyama, Takashi Maeno, Tetsuya Toma and Yoshiaki Ohkami, Preliminary Validation of Scenario-based Design for Amorphous Systems, 20th INCOSE International Symposium, July 2010, Chicago, USA
- Naohiko Kohtake, Takashi Maeno, Hidekazu Nishimura and Yoshiaki Ohkami, Graduate Program in Multi-Disciplinary System Design and Management, 20th INCOSE International Symposium, July 2010, Chicago, USA
- Sun K. Kim, Whitfield Fowler, Kosuke Ishii and Takashi Maeno, Tools for Project-based Active Learning of Amorphous Systems Design: Scenario Prototyping and Cross Team Peer Evaluation, Proc. ASME 2009 International Design Engineering Technical Conferences, 2009
- Kosuke Ishii, Olivier de Weck, Shinichiro Haruyama, Takashi Maeno, Sun K. Kim, and Whitfield Fowler, Active Learning Project Sequence: Capstone Experience for Multi-disciplinary System Design and Management Education, Proc. International Conference on Engineering Design, 2009, pp. 57-68
- Seiko Shirasaka, A Standard Approach To Find Out Multiple View Points to Describe an Architecture of Social Systems-Designing Better Payment Architecture To Solve Claim-Payment Failures Of Japan's Insurance Companies -, 19th INCOSE International Symposium, July 2009, Singapore

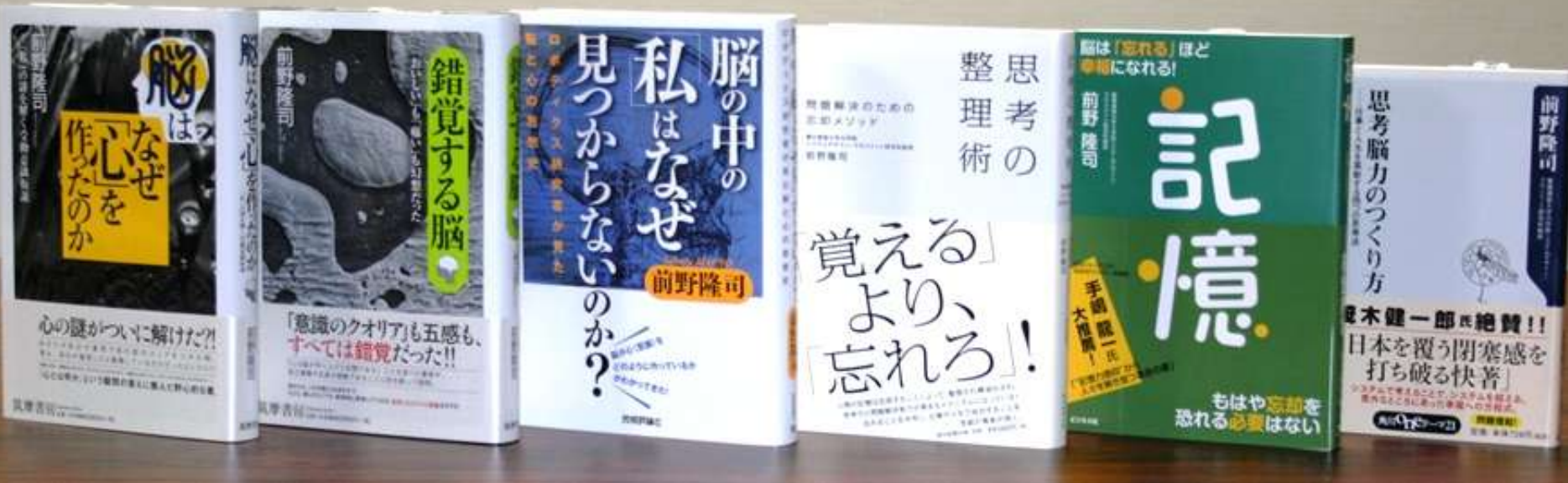
【著書】

- 保井俊之, 「日本」の売り方: 協創力が市場を制す, 角川ワンテーマ21(新書), 2012年3月
- 仲谷正史, 寛康明, 白土寛和, 前野隆司, 他, 視×触 視ること, 触れること, 感じること(テクニカル未来社会のための触体験デザイン), 慶應義塾大学アート・センター/booklet 19, 2011年3月
- 前野隆司, 思考脳のつくり方ー仕事と人生を革新する四つの思考法, 角川ワンテーマ21(新書), 2010年4月



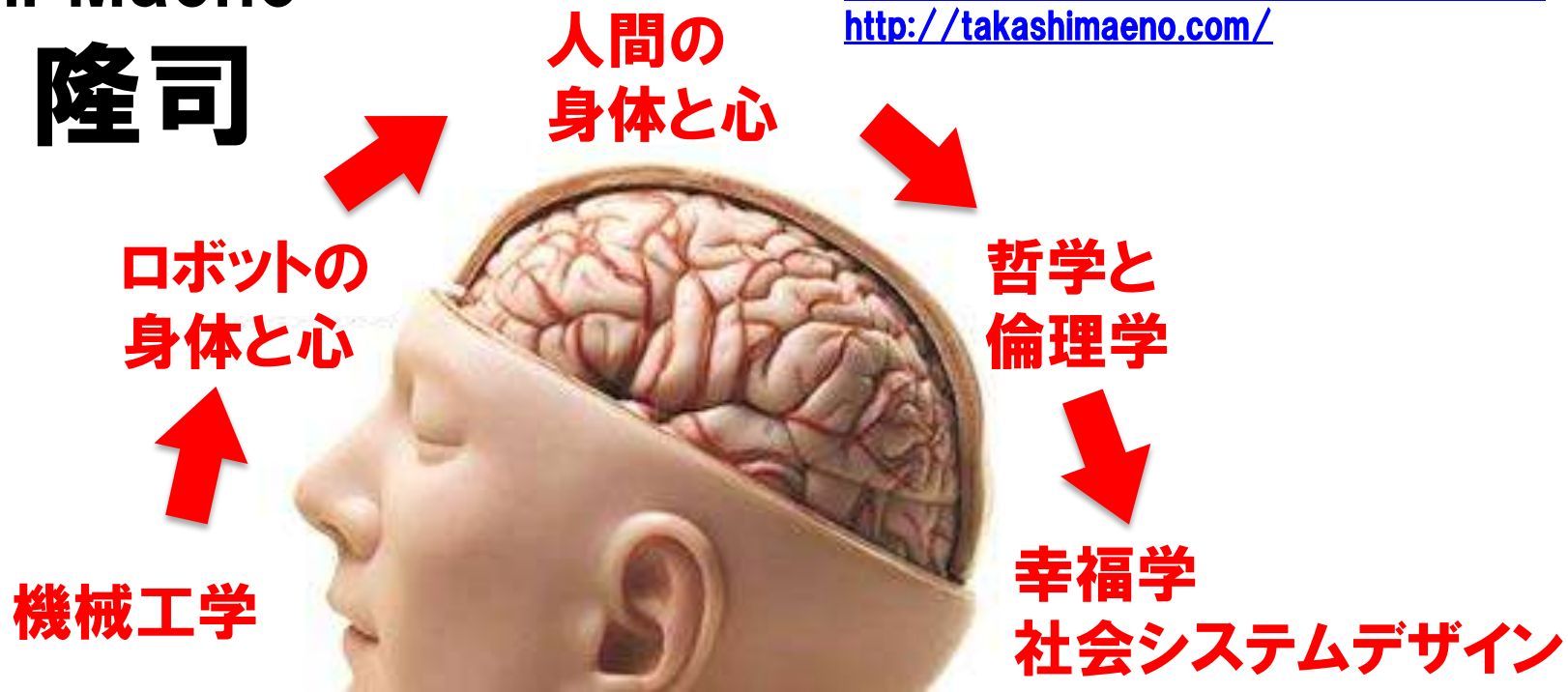
講師プロフィール

**teaching
staffs**



Takashi Maeno
前野 隆司

<http://lab.sdm.keio.ac.jp/maeno/index.html>
<http://takashimaeno.com/>



国際政経
システム

公共政策
システム



金融経済
システム

価値協創
システム

保井 俊之
Toshiyuki Yasui

http://www.sdm.keio.ac.jp/faculty/yasui_t.html



白坂 成功(Seiko Shirasaka)

- 学術
 - 東京大学大学院修士(航空宇宙工学)
 - 慶應義塾大学大学院博士(システムエンジニアリング学)
- 業務
 - 三菱電機にて宇宙システム開発(15年)
 - 「こうのとりのり」、「みちびき」等
 - **2004**年より慶應義塾大学非常勤講師
 - **2010**年**4**月より慶應大学専任准教授
- 研究分野
 - イノベーティブデザイン方法論
 - 社会／技術システム開発方法論



八木田 寛之 (YAGITA Hiroyuki)

仕事、13年目

- ・総合機械メーカー: エンジニア (海外戦略企画兼務)
- ・1年の半分は中東か、南米にいます。
(去年は地球を5周しておりました)

働きながらの学生生活、4年目

- ・慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究科
修士課程修了、現在同研究科非常勤講師
- ・それと、東大大学院技術経営戦略学専攻 (TMI)
博士課程 (休学中ですが)
- ・東京企画構想学舎2期生

その他

<http://blog.livedoor.jp/yagita8/>



柏野 尊徳 (かしの・たかのり)



【所属】

慶應義塾大学SFC デザイン思考研究会
岡山大学大学院 自然科学研究科 非常勤講師

岡山県出身

【コンタクト】

 kashinotakanoricom  kashinotakanori

1984年生

A型

【活動実績】

慶應義塾大学 湘南藤沢学会 第8回 研究発表大会 優秀論文賞受賞
『デザイン思考家が知っておくべき39のメソッド』監訳

<http://kashinotakanori.com/>



プロフィール

慶應義塾大学大学院
システムデザイン・マネジメント研究科 研究員



麻生陽平（あそうようへい）

中核の欲求：所属と愛

必殺技：コンシューマビジネス(16年)
マーケティング/2x2欲求マトリクス

職歴

現職 外資系エンターテイメント
マーケティング/サービス・コンテンツプロデューサー 11年
総合電機メーカー
携帯電話 商品企画/工程管理 5年

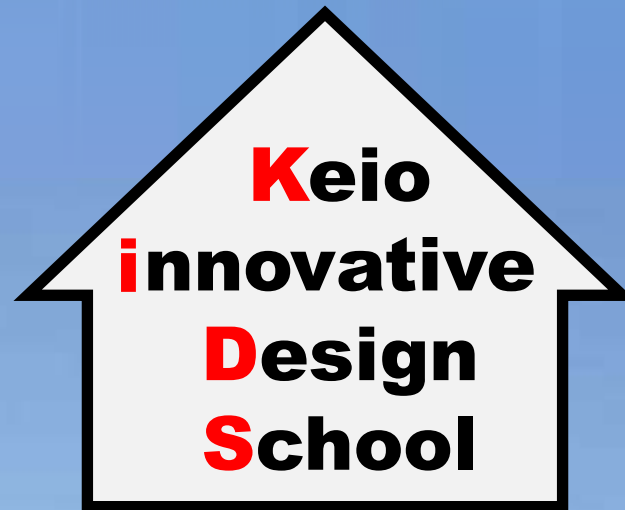
また
来週
お会いしま
しょう！



teaching
staffs

いつでも、
質問・意見・
見学大歓迎

See you next week!



[http:// www.sdm.keio.ac.jp](http://www.sdm.keio.ac.jp)
<http://lab.sdm.keio.ac.jp/idc/>

