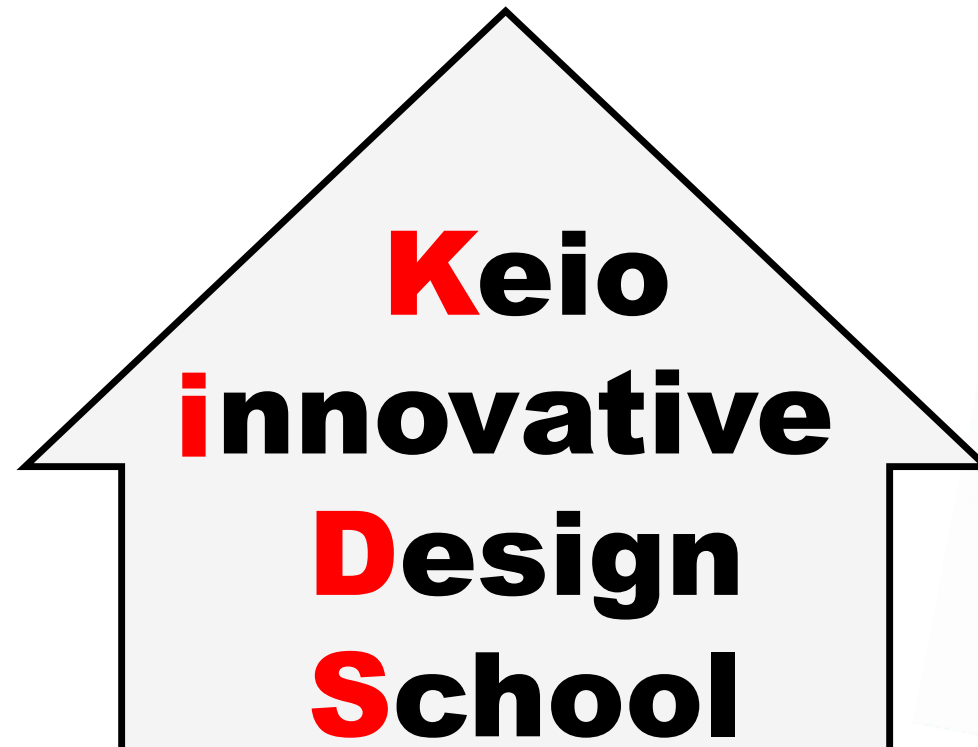
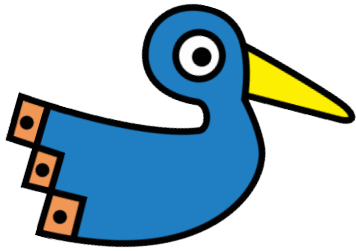


今週もご参加いただき、
ありがとうございます

Welcome Back to KiDS!



ネームタグにニックネームを記入し、
お好きな席に自由にお座りください。

「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4

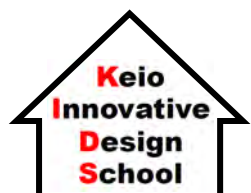
SUNDAY KIDS!

2012年10月28日 日吉キャンパス 来往舎大会議室



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



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。

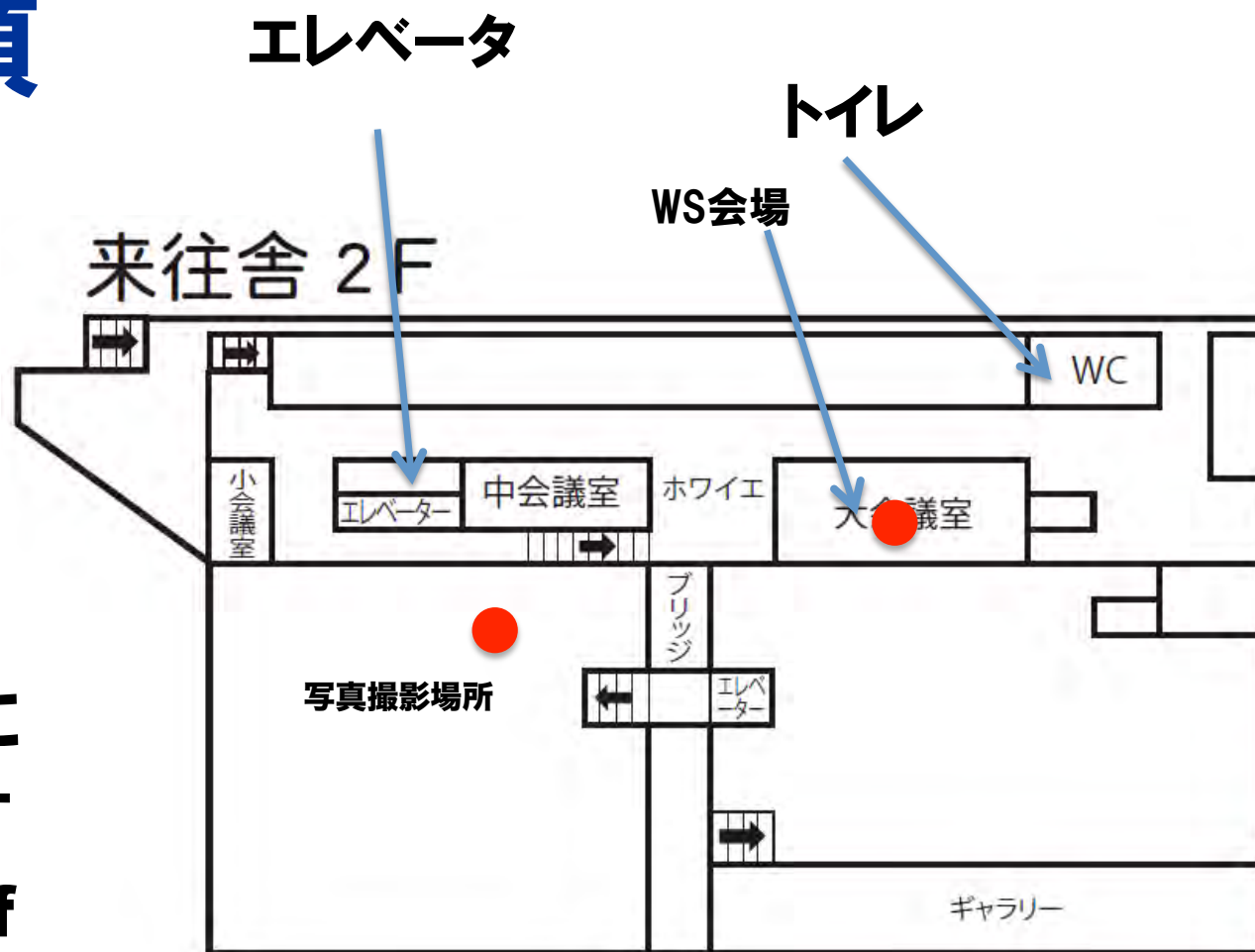
（WS終了後にUPLOADする予定です）

※一部、UPLOADできないスライドがあります。ご了承ください。



注意事項

- トイレは4階に何か所かあります
- 喫煙場所は4階に1カ所だけあります
- **teaching staff**にお尋ねください
- 自販機は・・・
- コンビニは協生館1F



来往舎2階

写真・ビデオ撮影許可のお願い



今日も取材でカメラが入ります
プレゼン中にチーム毎の写真
最後に集合写真を撮ります！

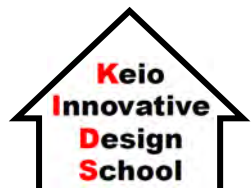


**講師プロフィールはFacebookページに
後日掲載する講義資料でご確認ください。**

**teaching
staffs**

本日のスケジュール

- 10:00 ~ 10:15** ご挨拶、イントロダクション
10:15 ~ 11:00 村上先生講演（講演とQ&A）
11:00 ~ 11:15 休憩
11:15 ~ 12:40 振り返り & ワークショップ
12:40 ~ 12:55 前野先生挨拶
12:55 ~ 13:00 業務連絡及び全体集合写真の案内
13:00 ~ 13:10 全体集合写真撮影
終了
13:10 ~ 14:30 歓談＋ランチ（各自調達）
14:30 ~ 15:00 会場後片付け（有志募集しております）



第4回 事業コンセプトのビジュアライゼーション

講演:「Googleはいかにして生まれたか(仮)」

村上憲郎 先生

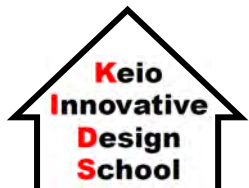
元グーグル米国本社副社長兼

日本法人社長・前グーグル日本法人名誉会長

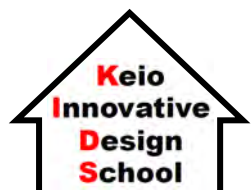
慶應大学大学院SDM研究科 特別招聘教授



Q&A



休憩



第1回講義内容

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

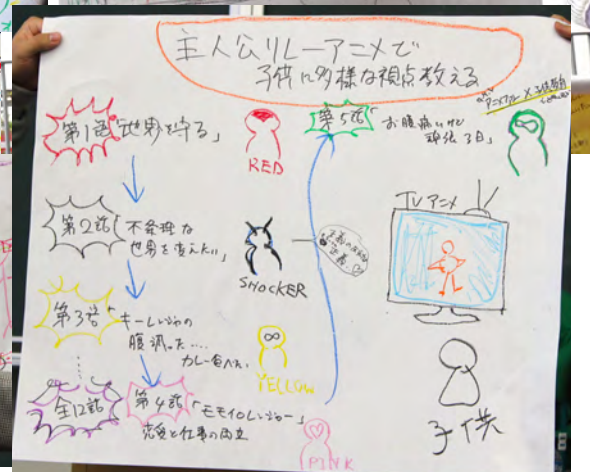
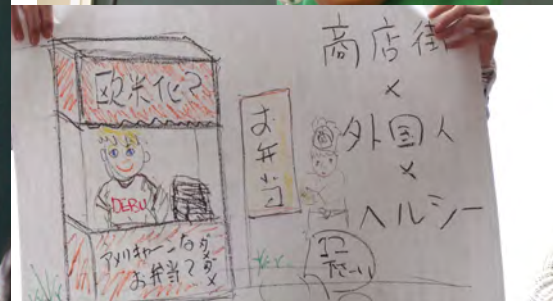
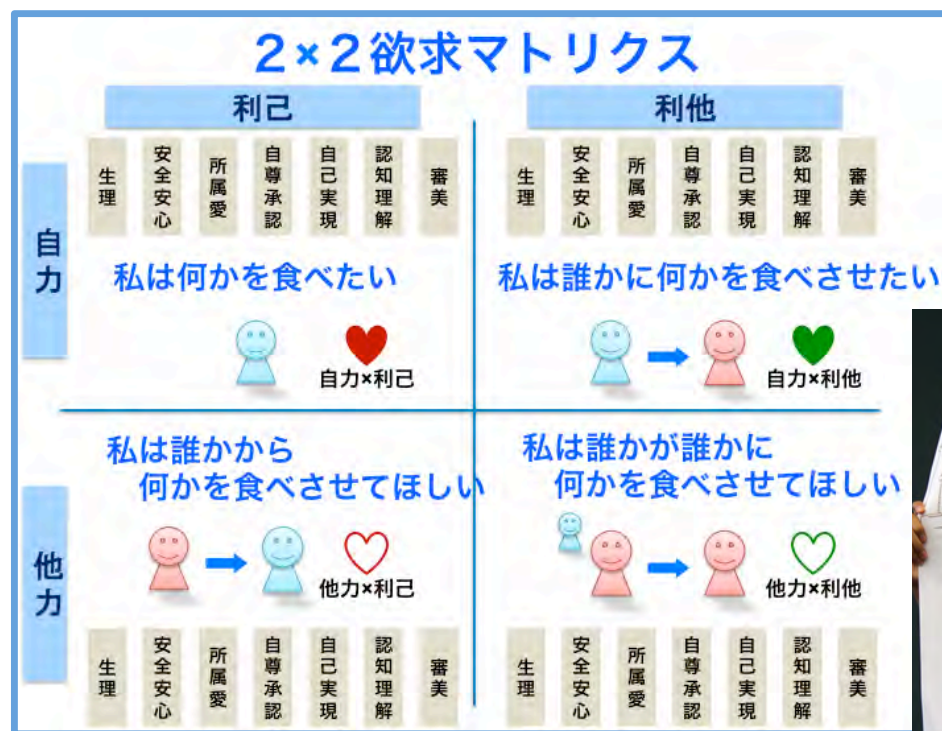
ブレインストーミング
親和図
How Might We
アイデア選択
ストーリーテリング

秘訣: **Fail fast**

第2回講義内容

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

- 2x2欲求マトリックス
- ストーリーボード



第3回講義内容

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

$$E_A(s_i) = (0.6214s_i)^{A/10} 10^{B/10} + 10^{C/10}$$

$$L_{emis,i}(s_i, f) = 10 \times \text{Log}_{10}(E_A) + (D_1 + 0.6214D_2s_i) + (E_1 + 0.6214E_2s_i)[\text{Log}_{10}f] \\ + (F_1 + 0.6214F_2s_i)[\text{Log}_{10}f]^2 + (G_1 + 0.6214G_2s_i)[\text{Log}_{10}f]^3 \\ + (H_1 + 0.6214H_2s_i)[\text{Log}_{10}f]^4 + (J_1 + 0.6214J_2s_i)[\text{Log}_{10}f]^5$$

$$E_{emis,i}(s_i, f) = 10^{(L_{emis,i}/10)},$$

因果ループ図

顧客価値連鎖分析(CVCA)

欲求連鎖分析(WCA)

アーキテクチャ

システム思考

- 論理的・分析的世界理解
- 木を見て森も見る



システムの定義

- 複数の構成要素から成り立つ集合体のこと。
- 情報、通信、メディア、ハードウェア、サービスから、人間、組織、社会、地球環境まで、複数の要素が相互作用するあらゆるものをシステムと定義する。

(慶應SDM2012年システムデザイン・マネジメント序論」講義資料)

第4回 事業コンセプトのビジュアライゼーション

事業コンセプト

- どんなビジネスなのかを一言で簡素に表したもの
- 自社が「誰に」、「何を」、「どのように」提供するかを決定すること



**事業ドメインの定義
事業計画書のコアとなる部分**



**顧客に事業の本質を伝えるメッセージ
“共感”**

ドラッカー

事業の目的とミッションに取り
組む際最も重要な問いは

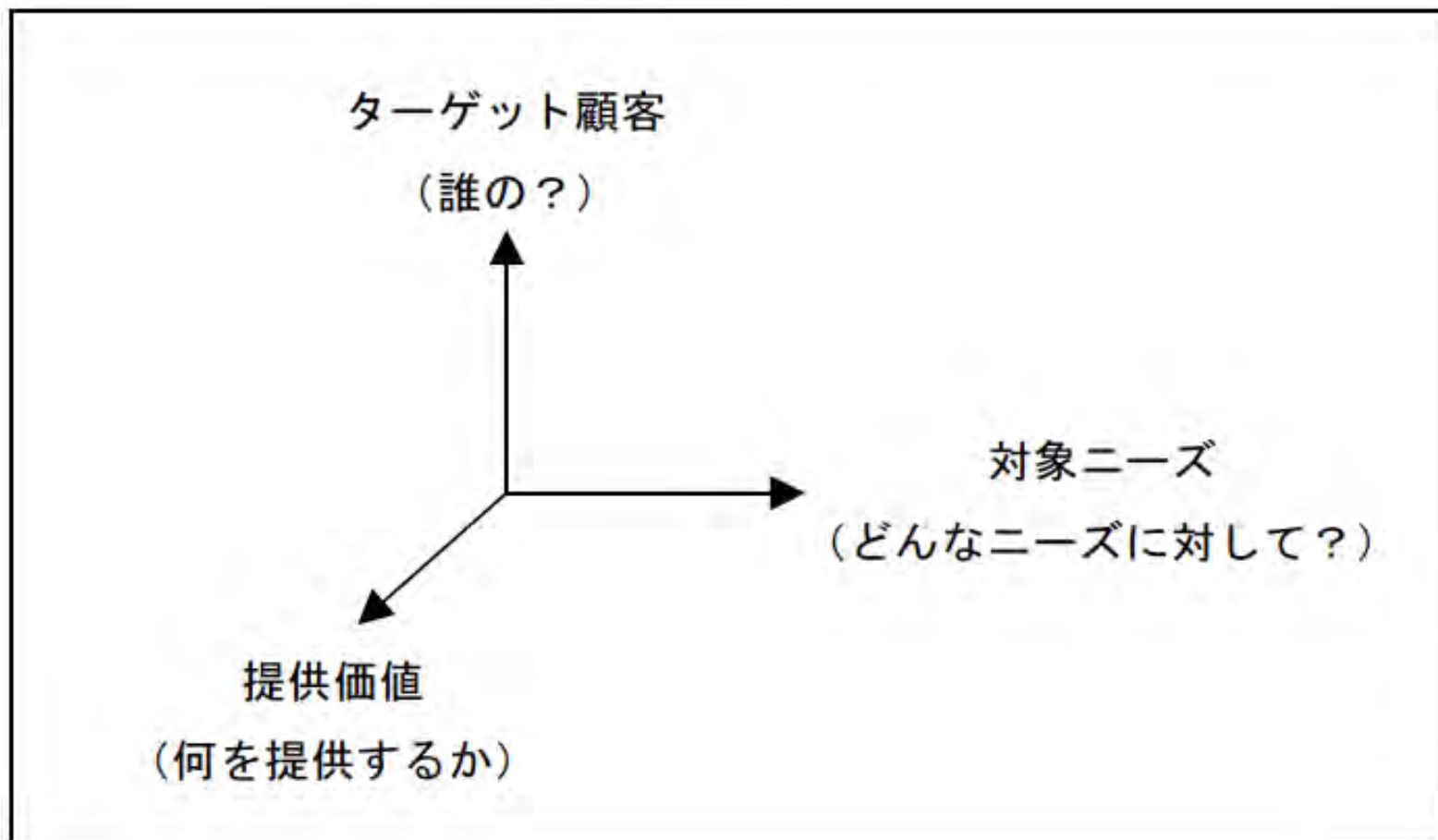


顧客は誰か？

であり

顧客にとっての価値は何か？

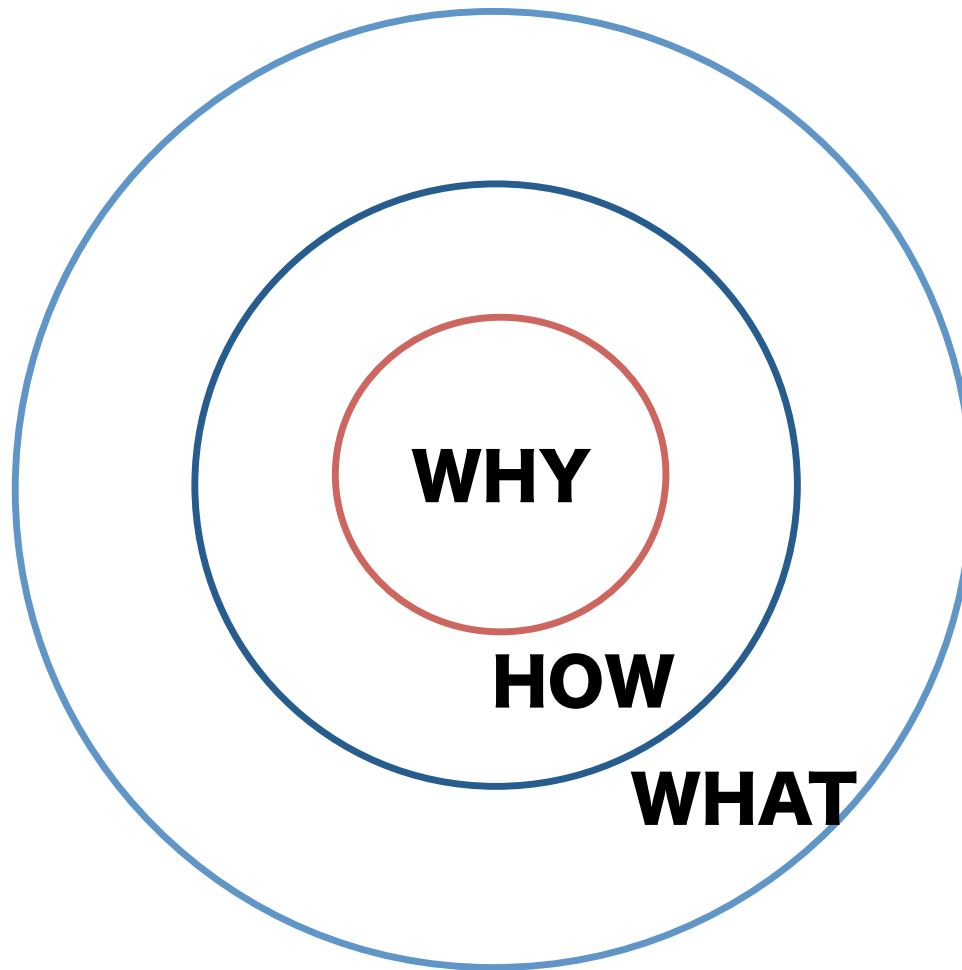
である



事業コンセプトの3次元定義

出典: 経済産業省 平成14年度創業・起業促進型人材育成システム開発等事業報告書, 2004年3月31日

ゴールデン・サークル



企業活動

WHY : 理念、大義

HOW : ビジネスモデル

WHAT : 製品やサービス



人々が買うのは、
WHAT（あなたがしていること）
ではなく、
WHY（あなたがそれをしている理由）
である。

出典：Simon Sinek, "Start with WHY" 2009 , www.startwithwhy.com

バリューグラフ (Value Graph)

- ・ 価値工学 (Value Engineering) における手法のひとつ
- ・ 「価値づくり設計 (2008)」: スタンフォード大学 石井先生

★ 製品バリューの同定と機能仕様の設定を行う (価値づくり設計, 2008)

- 同定 (あるものとあるものが同一であると見極めること)
- ・ 何: 要求機能とバリューは
- ・ なぜ: その機能が必要か
- ・ どのように: その機能を実現するか

★ 製品やサービスの基本的目的を認識する

★ 製品やサービスに要求される価値を見極める

- 顧客バリューチェーン
- Voice of Customer

★ どのように価値を提供するか決める



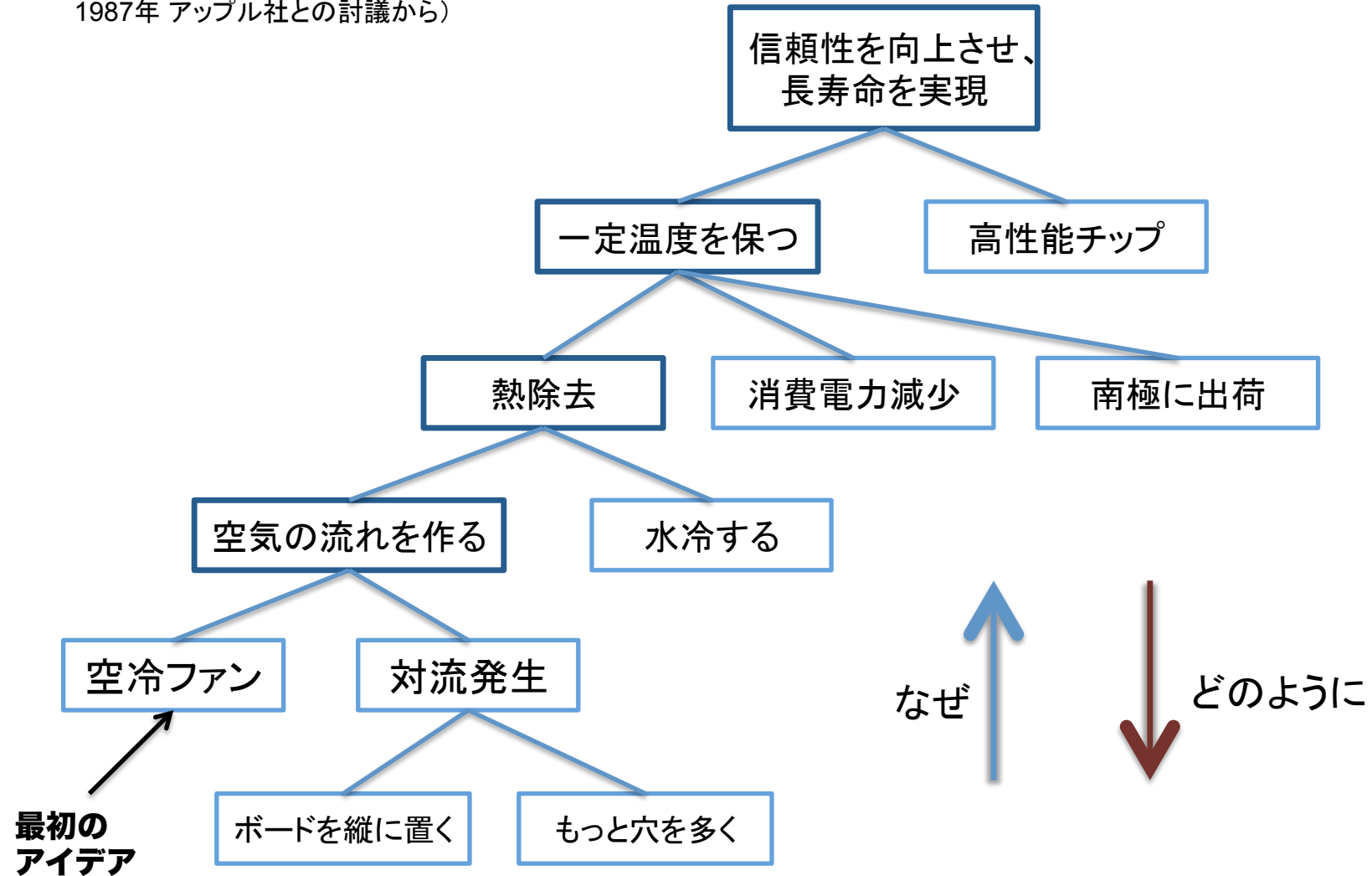
Apple Computer Inc.
1984年 Macintosh 128K



Apple Computer Inc.
1987年 Macintosh SE/30

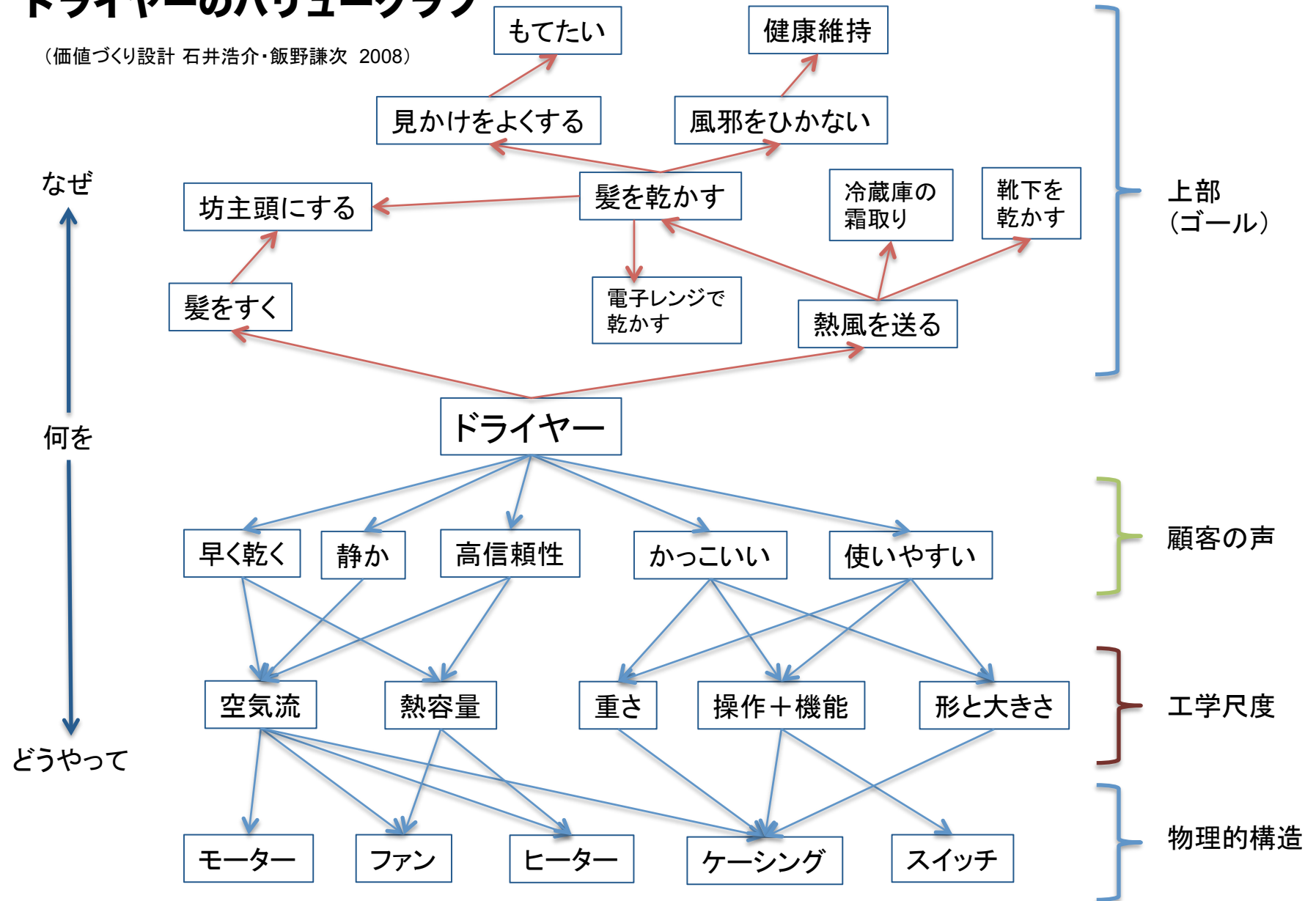
製品価値と目的の考察

(価値づくり設計 石井浩介・飯野謙次 2008、
1987年 アップル社との討議から)



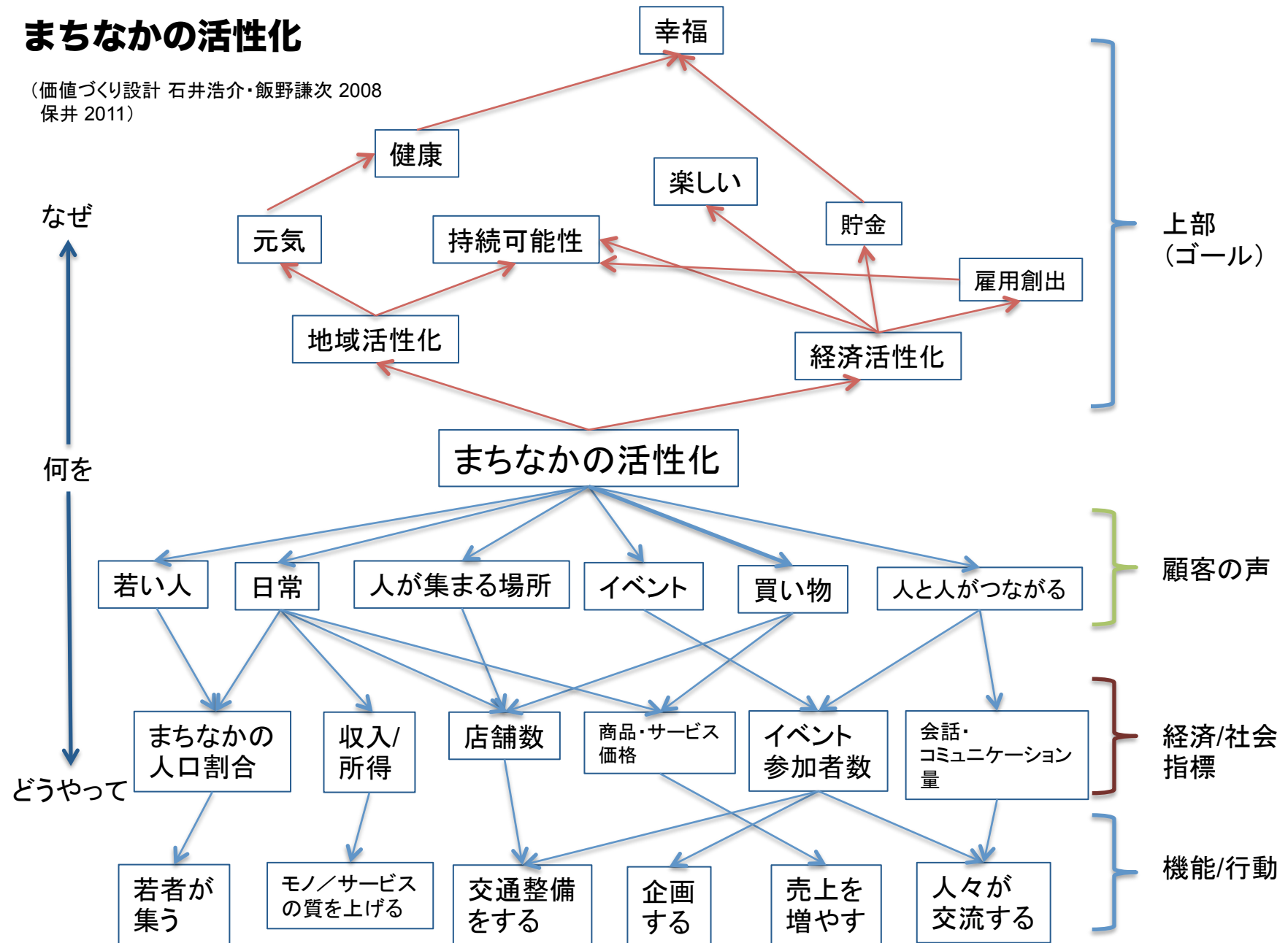
ドライヤーのバリューグラフ

(価値づくり設計 石井浩介・飯野謙次 2008)



まちなかの活性化

(価値づくり設計 石井浩介・飯野謙次 2008
保井 2011)





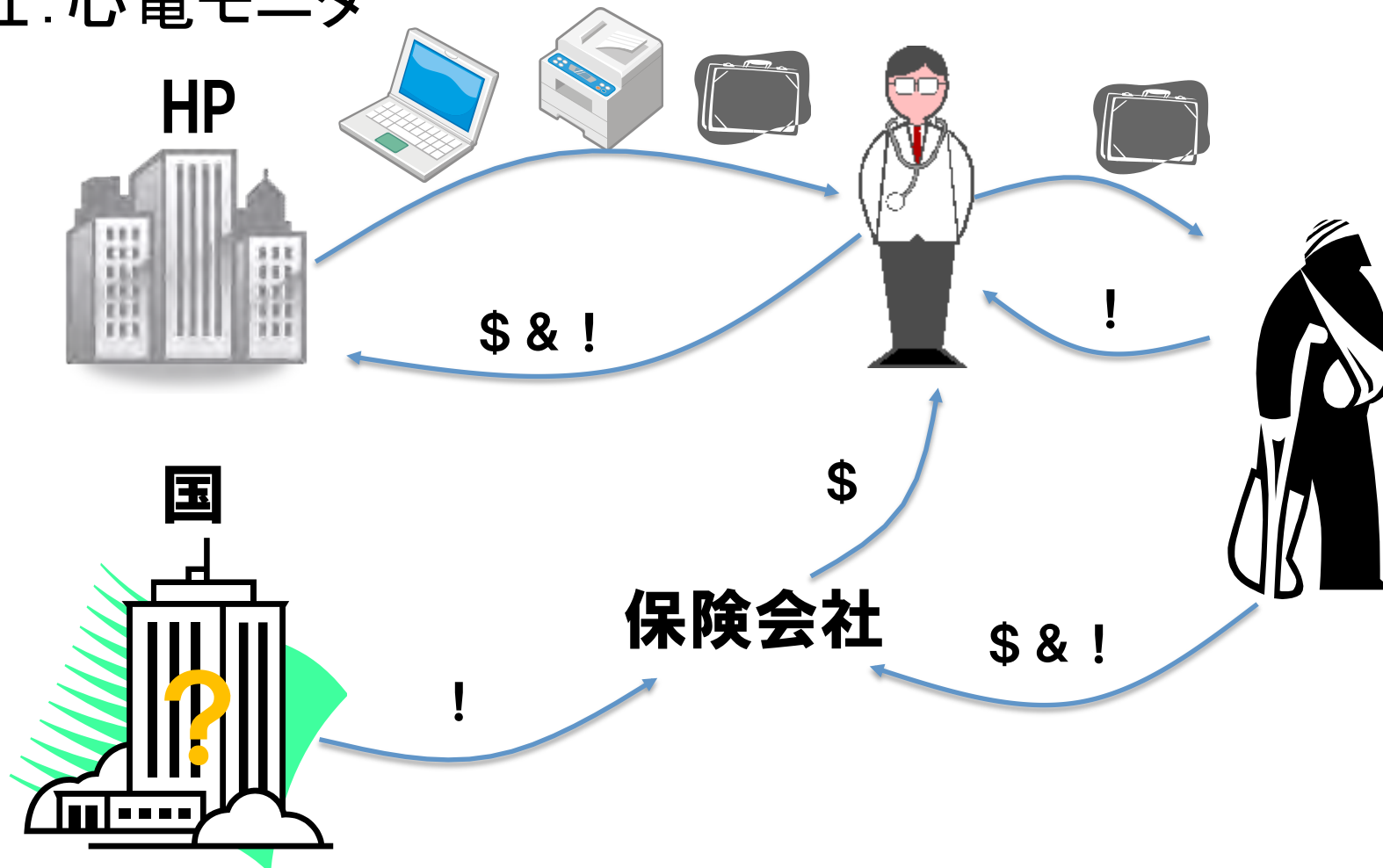
価値の視点から 可視化

顧客価値連鎖分析

(石井,飯野, 2008)

Customer Value Chain Analysis

HP社: 心電モニタ

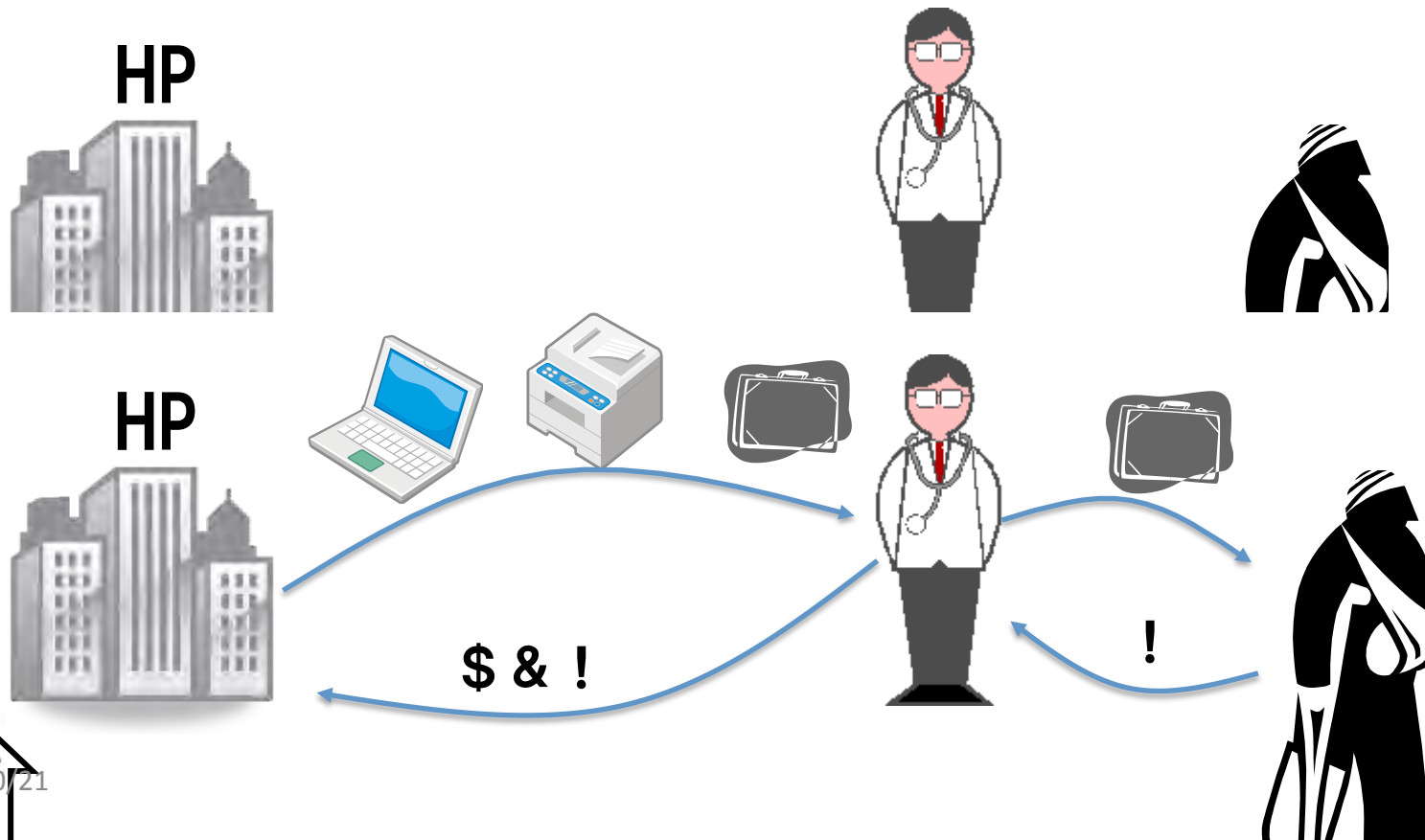


CVCAのステップ

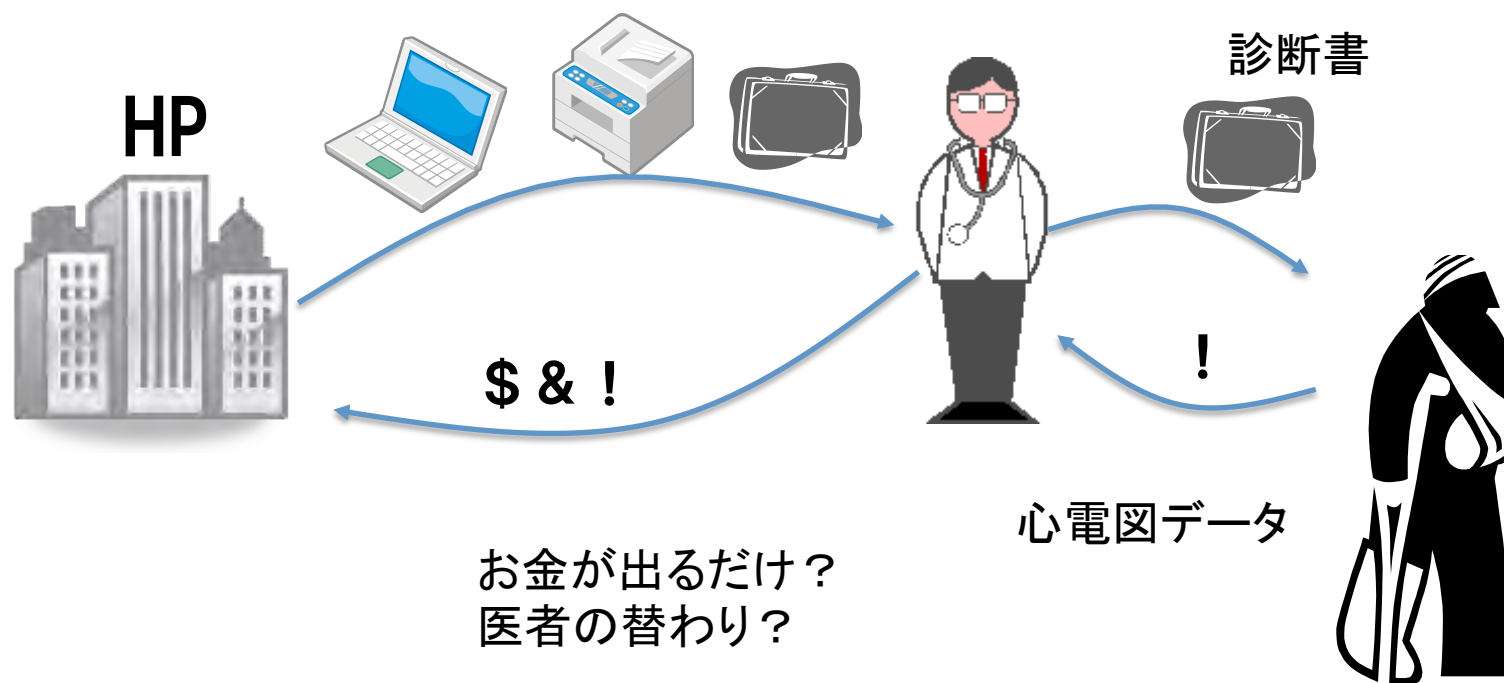
石井浩介・飯野謙次 (2008: 20-25)

1. ステークホルダーのリストアップ

- ・ 決定権者、顧客、パートナー、規格団体など

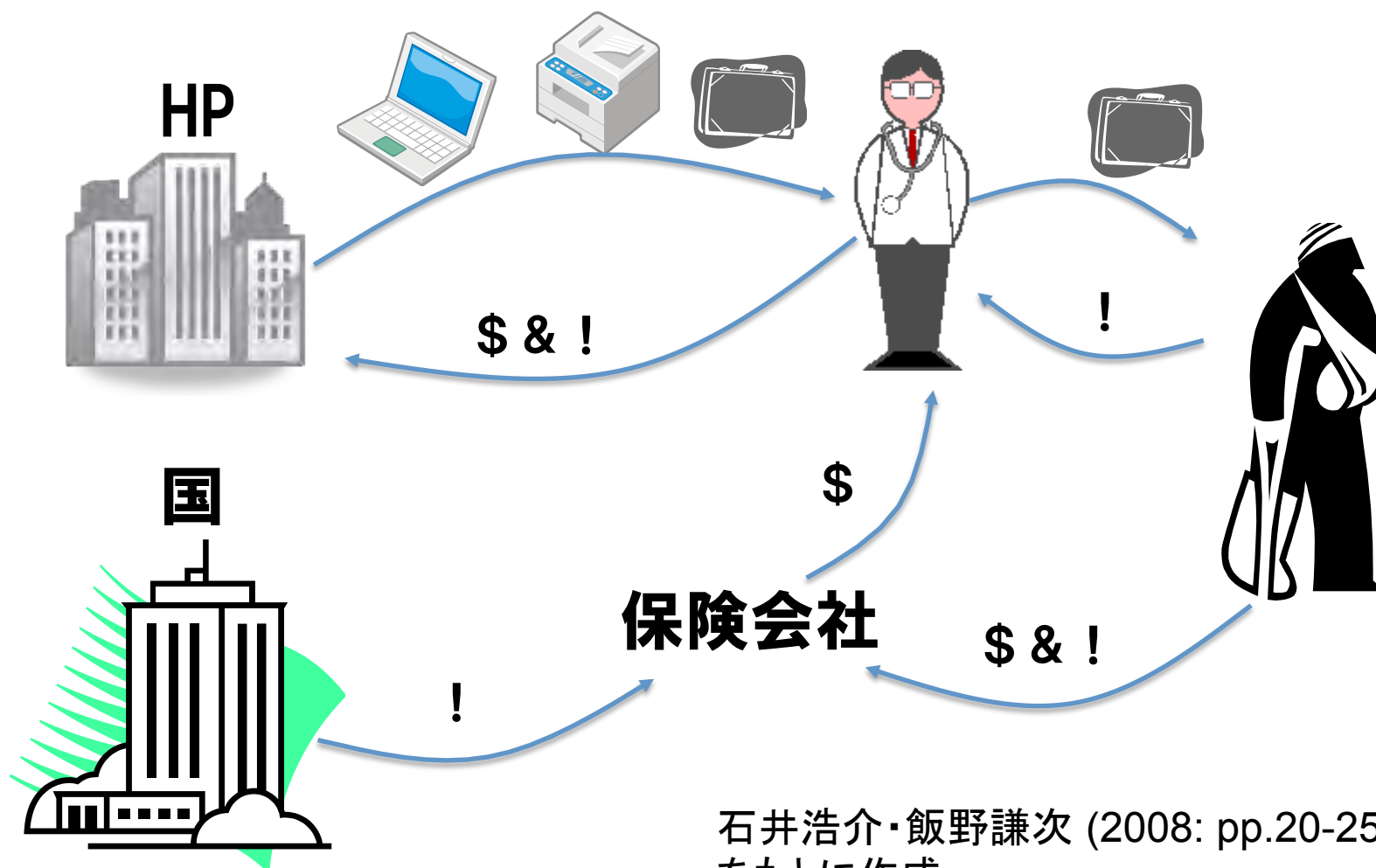


HP社:心電モニタ



石井浩介・飯野謙次 (2008: pp.20-25)
をもとに作成

HP社:心電モニタ



石井浩介・飯野謙次 (2008: pp.20-25)
をもとに作成

基本コンセプト：

情報という価値は、インターネットの普及、とりわけデジタル化と機材の高性能化と低廉化によってそれまでの印刷物による集積、伝搬、共有などから完全にその形態を変えた。

本に関して言えば、「再販価格維持制度」など制度があり、デジタル化による流通が遅れていることも事実である。

しかしながら、本屋や図書館には、紙媒体としての価値やキュレーターの活躍により新しい魅力も生まれつつある。

さて、あなたたちのチームに与えられたミッションは「本屋或いは図書館をイノベーションし、新しい価値を提供すること」であるValue GraphとCVCAを使って、新しい本屋或いは図書館の機能や価値を定義し、事業コンセプトを導き出してほしい。

「本屋あるいは図書館のイノベーション」



**今までのツールや、バリューグラフ
CVCAで思考してみよう**



事業コンセプトを導き出す

12:10 – 12:30 Group Work / Pick up

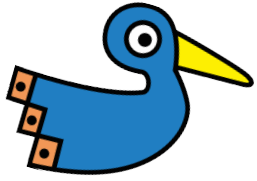
12:30 – 12:50 代表発表+Feedback

表彰

ウォーミングアップ 「チーム名」

2分間ブレインストーミング
“えいや”手法で決定





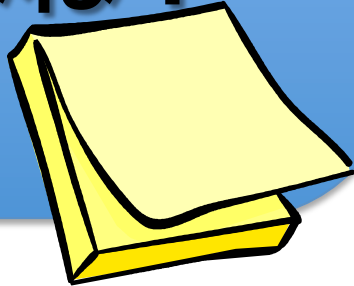
チームリーダーを きめてください。

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

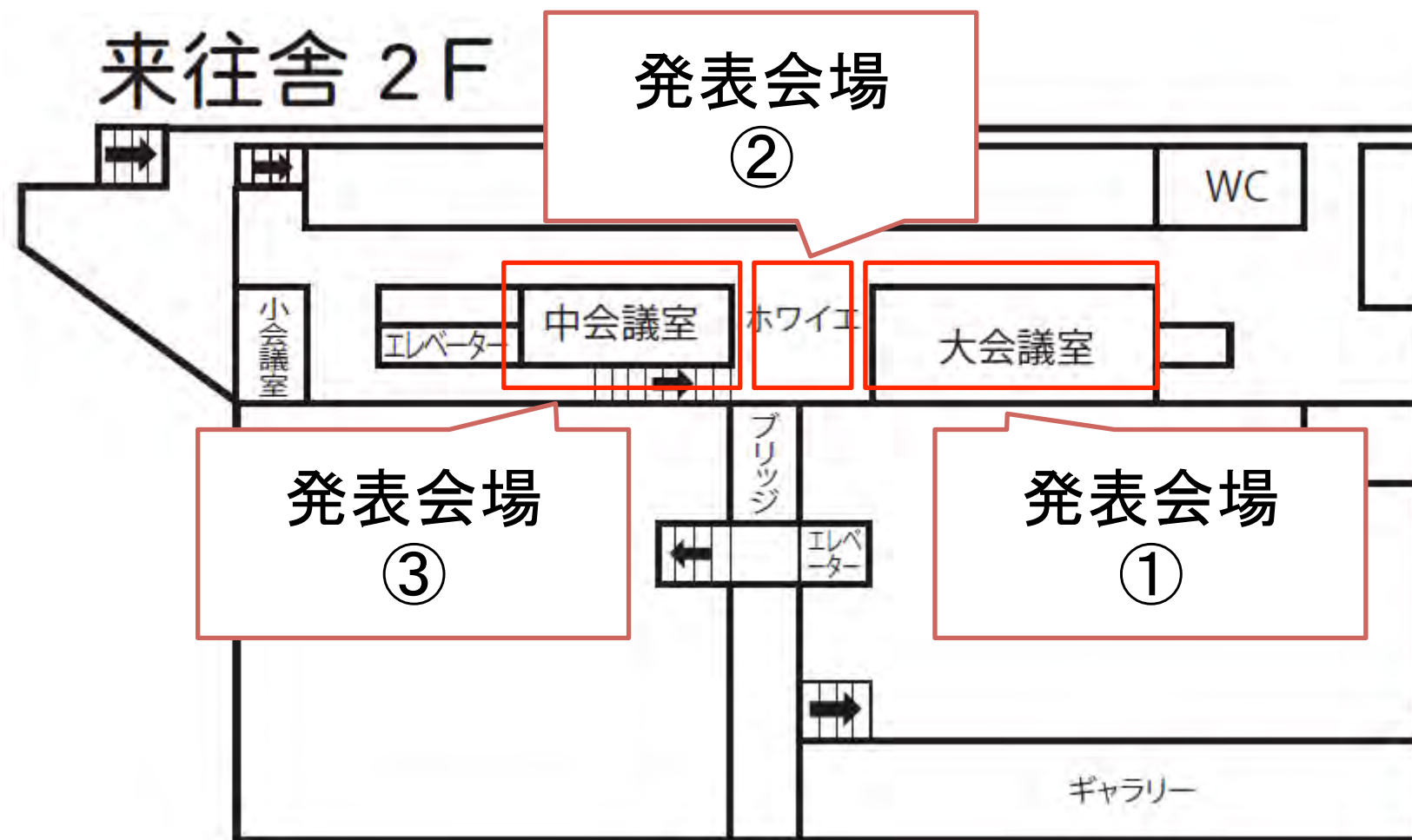
質より量

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？



発表会場



12:00 – 12:20 Group Work

12:20 – 12:40 Presentation (各ブロックで)

$2\text{min} \times 5 = 10\text{min}$

12:40 – 12:50 代表発表

$2\text{min} \times 3 = 6\text{min}$

12:50 – 表彰

代表3チームの発表です



表彰式



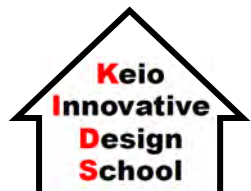
Question?

アンケートご記入のお願い

ご質問

ワークショップ終了後も
お気軽にお声がけください。

ありがとうございました



引用文献

- de Neufville, R., et al. "THE INFLUENCE OF ARCHITECTURE IN ENGINEERING SYSTEMS." (2004)Print.
- Forrester, Jay W., Augusto A. Legasto, and James M. Lyneis. *System Dynamics*. Amsterdam ; New York : New York : North-Holland Pub. Co. ; distributors for the U.S., Elsevier/North-Holland, 1980. Print.
- Haskins, Cecilia, and International Council on Systems Engineering. *Systems Engineering Handbook : A Guide for Sytem Life Cycle Processes and Activities*. Ver. 3.2, January 2010. ed. [Seattle, WA]: INCOSE, c2010., c2010. Print.
- Nguyen, N. C., O. J. H. Bosch, and K. E. Maani. "The Importance of Systems Thinking and Practice for Creating Biosphere Reserves as "Learning Laboratories" for Sustainable Development". *International Society for the Systems Sciences 2009 Conference*. 12-17 July 2009, Brisbane, Australia: The University of Queensland , 2009. Print.
- Peter, S. *The Fifth Discipline: The Art & Practice of Learning Organization*. New York: Doubleday Currency, 1990. Print.
- Sterman, J. D. *Business Dynamics: Systems Thinking and Modeling for a Complex World*. 19 Vol. Irwin/McGraw-Hill New York, 2000. Print.
- 前野, 隆司. *SDM序論第1回SDMでの教育の概要*. 講義資料 ed. 慶應義塾大学大学院SDM研究科, 2012. Print.
- ---. *思考脳力のつくり方: 仕事と人生を革新する四つの思考法*. 東京: 角川書店, 2010. Print. 角川oneテーマ21 ; C-186 ; 角川oneテーマ21 .
- 牧野, 由梨恵, et al. "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* 78.785 (2012): 214-27. Print.
- 田中, 浩介, and 謙次 飯野. *価値づくり設計: 設計の科学*. 東京: 養賢堂, 2008.4, 2008. Print.

お願い：
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/>

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

慶應イノベータティブデザインスクール

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

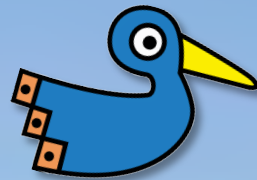
ご自由にご意見・感想をご記入ください！

（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
「慶應イノベータテ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。



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)

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 「あなたの未来をデザインする人間中心
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

各回 10時～13時

- 12/2(日) 自己変革とゲーミング
八木田寛之（慶應SDM非常勤講師）
- 12/9(日) 『私』が変わる瞬間～妨げの打破～
小山亜希子（慶應SDM研究員）
- 12/16(日) セルフ・ナラティブによって編まれる『私』
北村弥生 氏（共立女子大学教授）
- 12/23(日) 幸福学とデザイン思考に基づく
なりたい自分のデザイン
前野隆司（慶應SDM教授）

株式会社和僑商店
代表取締役 葉葺正幸氏



特別講演会 「デザインと経営の未来」

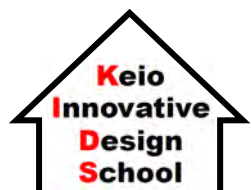
11月6日(火) 19 時～21時@日吉
お申込みは慶應SDMのHPで！

また
次回
お会いしま
しょう！



teaching
staffs

いつでも、
質問・意見・
見学大歓迎



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ナ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—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—, シンセシオロジー構成学, Vol. 3, No. 2, 2010年5月, pp. 112-126

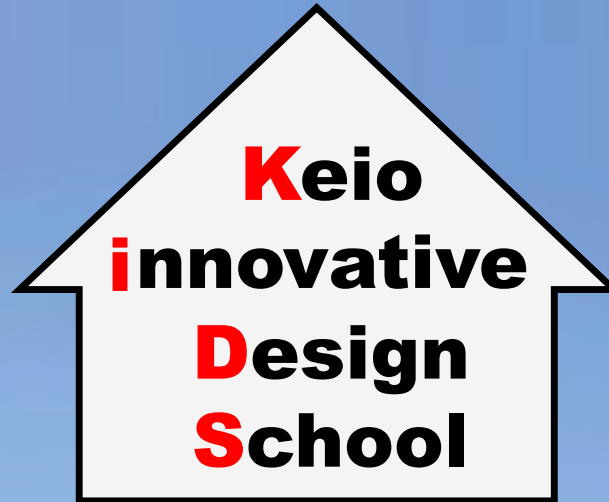
・ 【学会発表】

- － 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 (ICBTT2010), pp.130-135
- － 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(テクタイラー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—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

See you next week!



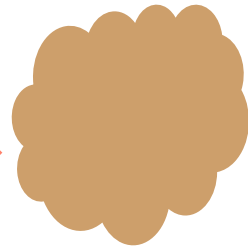
[http:// www.sdm.keio.ac.jp](http://www.sdm.keio.ac.jp)
<http://lab.sdm.keio.ac.jp/idc/>



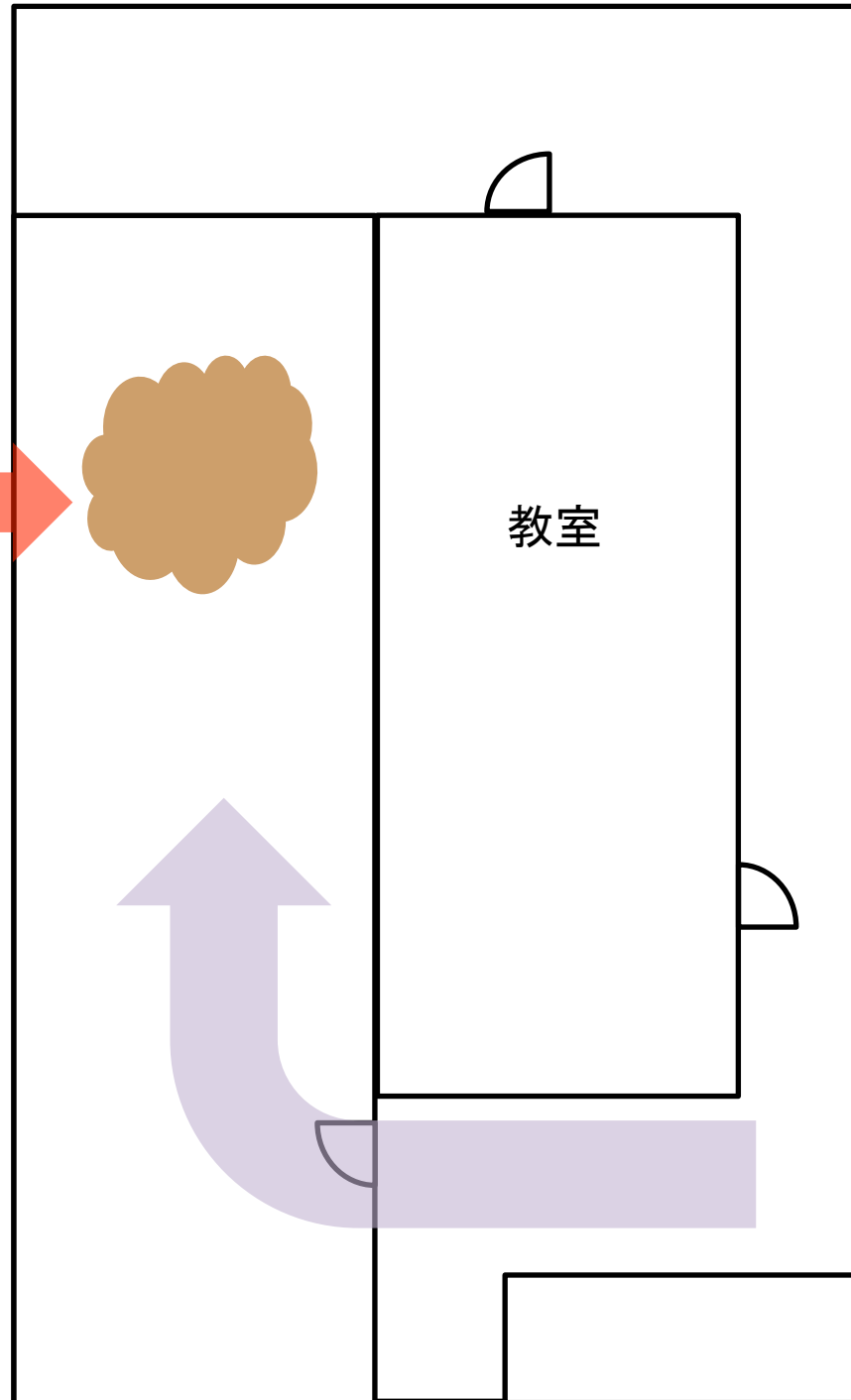
集合写真撮影 のお願い

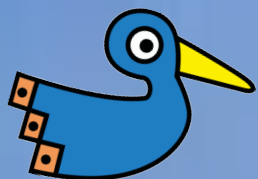
集合写真 撮影場所

この辺りに集合



西尾さん、藤田さんの
指示に従ってください





この後、有志の懇親会

この部屋で14:30時まで一部教員、
ティーチングスタッフがおりますので、
いろいろお話してください。

この協生館1Fにコンビニありますので、
各自、飲み物、食べ物をお持ちください。

懇親会后、後片付けなどお手伝い頂けると
OPEN KiDSスタッフ一同嬉しゅうございます。

