

「慶應イノベーティブデザインスクール」シーズン3:エピソード1

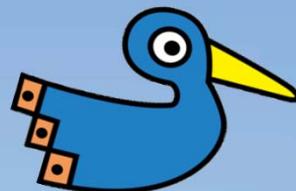
SUNDAY KiDS!

2012年12月2日 日吉 来往舎シンポジウムスペース



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。



この資料は、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/>

および慶應イノベーティブデザインセンターのHP：

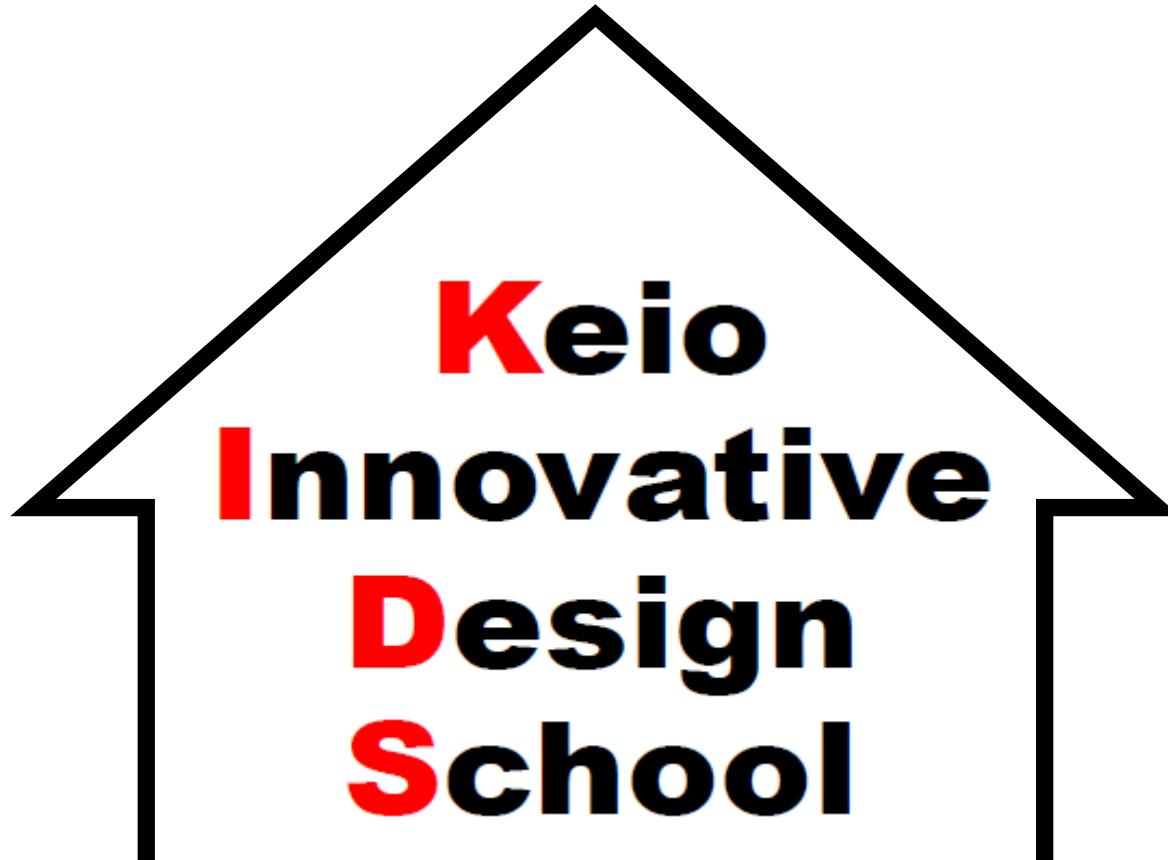
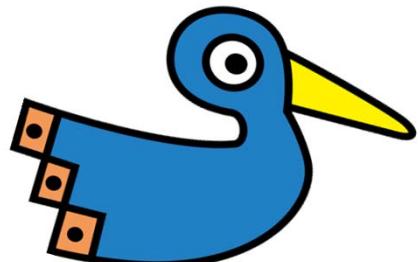
<http://lab.sdm.keio.ac.jp/idc/news.html>

からダウンロードできます。

（WS終了後にUPLOADする予定です）



Welcome to KiDS!



CONTENTS

- WHO ARE WE? メンバー紹介
- WHY KiDS? KiDSのご紹介
- WHAT IS

「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」(全4回)

- WHAT DO WE DO TODAY?

= 自己変革とゲーミング

Who are we?

慶應SDM

SDM

System Design and Management

システム×デザイン
×マネジメント
＝イノベーション！

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 とは？

2008年設立

新卒＋社会人

文理
融合

システム工学、デザイン思考、
SDM学が学問基盤

学問分野や
所属・国境の
壁を超える

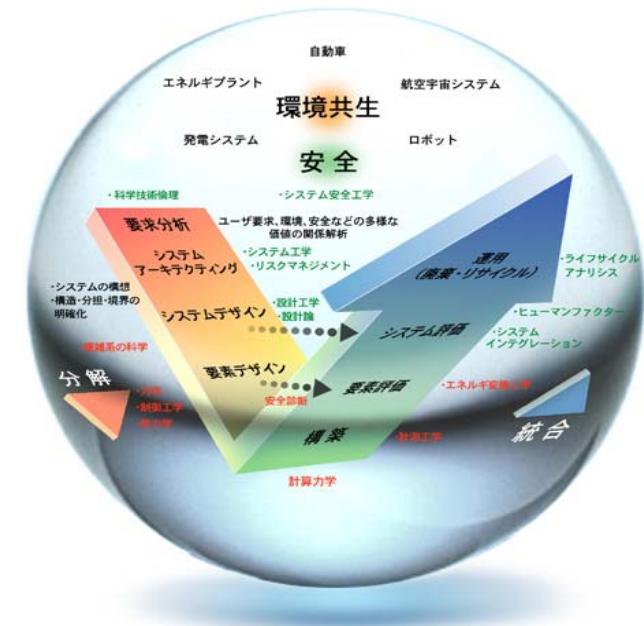
インターナショナル

社会課題の解決策をデザイン・実践



システムデザイン・マネジメント研究科とは？

- 2008年新設(慶應義塾150年)
 - 既に何らかの専門性を有する者への教育
 - 過半数は社会人学生
 - 文理統合
 - システム工学とデザイン思考が学問基盤
 - 企業経験・起業経験・国際経験豊富な教授陣
 - 授業の重視(研究も重視)
 - 国際的チーム
 - プロジェクトの重視
- 生涯学習(大人の大学院)のニーズ(予想以上)20~60代
- メーカー、サービス、シンクタンク、金融、建築、アート、マスコミ、コンサルタント、法曹、省庁、教育、経営者



日吉駅前「協生館」

3つの独立大学院：

- ・システムデザイン・マネジメント研究科(SDM)
- ・メディアデザイン研究科(KMD)
- ・ビジネススクール(KBS)



慶應SDMの システム思考×デザイン思考教育

- 2008年よりシステム思考×デザイン思考の大学院教育＝学生の満足度大！
- 企業研修、地域活性化への展開＝好評！
- 塾生（慶應義塾学生）、一般の方からの期待大
- 世の中一般におけるデザイン思考の普及



一般の方 + 塾生向け Sunday KiDS

Lecture “Design Project”

(Active Learning Project)

“ The design project is what SDM is expected to provide for. Any other university of Japan does not have an ALPS-like course. It is extensive, exciting and fruitful. It's a revolution of Japanese education system.” – Voice of students

Design thinking



Stanford University



System thinking



**International
Collaboration**



**Massachusetts
Institute of
Technology**

- ①多視点／メタ視点／可視化
- ②理念／メンドロジ／全体構造
- ③メソッド／詳細構造

- ①ブレインストーミング
- ②フィールドワーク
- ③プロトタイピング

ものごとを
システムとして
捉える

チームでの
協働
(集合知)

システム思考×デザイン思考
×マネジメント
＝イノベーション！

ものごとを
システムとして
捉える

チームでの
協働
(集合知)

システム思考×デザイン思考
×マネジメント
＝イノベーション！

起業デザイン
ラボ
プロジェクトマ
ネジメント

わたしたちは、
ポスト・システム思考
ポスト・デザイン思考

デザインプロジェクトで学ぶ方法論・手法

1

Start Up / Overview

システムズ・エンジニアリングとデザイン,
Vモデルについて, チームビルディング,
創造のための繰り返し, デザインと哲学, 等

2

Idea Creation

ブレインストーミング, KJ法, マインドマップ, 等

3

Understanding and Architecting

観察(フィールドワーク, エスノグラフィ, 参与観察),
CVCA, WCA, バリューグラフ, シナリオグラフ, ユースケース, 等

4

System Design and Evaluation

エネーブラー・フレームワーク, QFD, FFBD, OPM, モルフォジカル分析,
ピュー・コンセプトセレクション, エンパシーのためのプロトタイプ, 等

5

Validation

テストのためのプロトタイプ,
AHP, インタビュー(有識者調査, 専門家判断),
アンケート, 社会調査, 社会実験



システム×デザイン思考の流れ



ブレーンストーミング、マインドマップ、シナリオグラフ、バリューグラフ、強制発想法、CVCA/WCA、親和図法、KJ法、QFD、Pughコンセプトセレクションなど

アイデアジェネレーション

発散技法

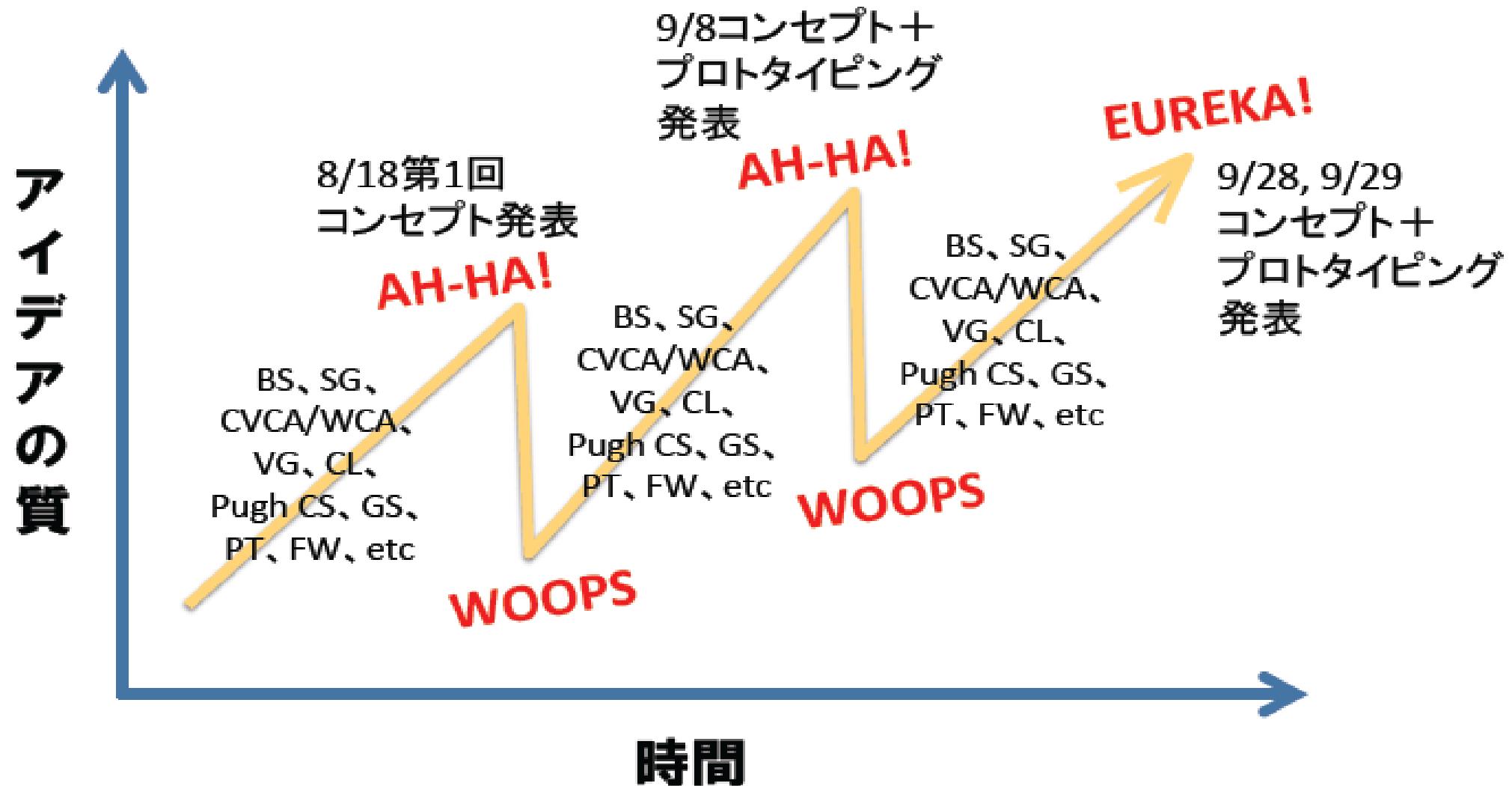
収束技法

フィールドワーク

プロトタイピング

V&V (verification & validation) と共有・共感・再発想

アイディアを深化させる

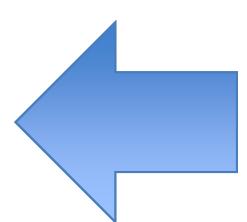


学んだ手法を駆使してループを回す

一般・学生向け ワークショップシリーズ

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 **終了**

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 KiDS4回の流れ

12/2 第1回 自己変革とゲーミング



12/9 第2回 『私』が変わる瞬間～妨げの打破～

12/16 第3回 セルフ・ナラティブによって編まれる『私』

12/23 第4回 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

第1回未来デザイン会議

日時:2012年12月15日13時～17時 場所:慶應義塾大学日吉キャンパス協生館

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。
またぜひ登録を頂くと活動が確認出来ます。
コミュニケーション継続のために。



また
来週
お会いしましょ
う！



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ン—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 Kotake, 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, Demark, 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), 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 Kotake, 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, 篠康明, 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, 思考脳力のつくり方—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

慶應SDM研究科説明会

12/8(土)

第1部 13時～14時30分

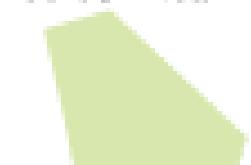
第2部 14時30分～17時

オープンKiDSエピソード2

12/9(日)10時～

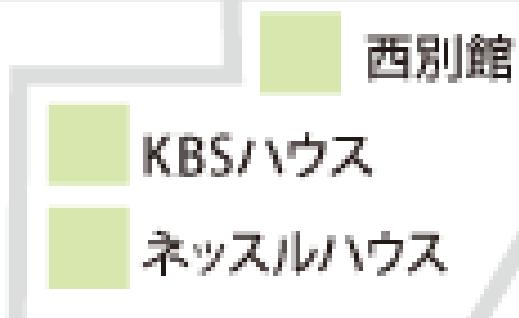
協生館CDF(C3S10)

下田地区
下田学生寮
体育会部室・グラウンド



横浜市営地下鉄グリーンライン

至 中山



普通部



日吉駅

西別館

KBSハウス

ネッスルハウス



協生館

See you next week!



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

