



第 21 回 JOIC ワークショップ

「デザイン思考ワークショップ～新規事業創出のために知っておきたい視点と手法～」

オープンイノベーション・ベンチャー創造協議会事務局

(運営支援：株式会社日本総合研究所)

1. 日時

令和元年 11 月 22 日 (金) 11:00～17:30 (10:45 受付開始)

2. 場所

Kawasaki-NEDO Innovation Center (K-NIC)

(川崎市幸区大宮町 1310 番 ミューザ川崎セントラルタワー5 階)

※JR 川崎駅西口からペDESTリアンデッキで直結

3. 目的

イノベーションの創出を狙って、企業や大学は様々な活動を行なっています。中でもイノベティブなアイデア発想やあらたな行動を起こすための視点や手法として「デザイン思考」への関心が高まっています。デザイン思考は、ユーザー視点でニーズを発見し、既存の製品やサービスとは異なる新たな価値を見出し、製品やサービス化につながる視点です。

企業の中でイノベティブな事業を推進する上で、デザイン思考を理解し、実践できるようになりたいという意見が JOIC にも多く寄せられていることから、この度デザイン思考を理解・体感するプログラムを実施いたします。

本ワークショップでは、会員の皆様のイノベーション創出の一助となることを目的とし、参加した皆様の新規事業立上げやイノベーションの既存事業への取り込みなどを議論致します。

4. 内容

【講師】

タキザワ ケイタ

ワークショップデザイナー・サービスデザイナー

一般社団法人 PLAYERS 主宰・&HAND プロジェクトリーダー

新規事業・ブランディング・人材育成・組織開発など、企業が抱えるさまざまな課題の解決に向け、ワークショップを実践する傍ら、PLAYERS を主宰し社会課題の解決にも取り組んでいる。

筑波大学 大学院非常勤講師、青山学院大学 ワークショップデザイナー育成プログラム 講師

LEGO® SERIOUSPLAY® 認定ファシリテーター

【プログラム】

- ・ JOIC の紹介 + ワークショップの趣旨説明
 - ・ ワークショップ
 - 11:00 - 12:30 講義 (デザイン思考とは)
 - 12:30 - 13:30 昼休み
 - ※昼食のご用意はございませんので、各自でお取り頂きます
 - 13:30 - 16:30 ワークショップ
 - 16:30 - 17:30 発表 + 総括
- ※適宜休憩をはさみます

5. 最大定員

30 名

- ・ 応募者多数の場合、6. 事前宿題の回答内容を踏まえ、NEDO にて参加者を選定致します。

6. 事前宿題

質問① 「デザイン思考」と聞いて、思い浮かぶキーワードやイメージを教えてください (自由記述)

質問② あなたの「デザイン思考」の理解度を教えてください (下記から 1 つ選択してください)

- ・ 本ワークショップの案内で初めて聞いた
- ・ 名前を聞いたことがあるがどのような内容なのかは知らない
- ・ 内容を少しは理解している
- ・ よく知っている

質問③ あなたの「デザイン思考」の体験・実践経験を教えてください (下記から 1 つ選択してください)

- ・ 本ワークショップで初めて体験する
- ・ 何度かワークショップ等で体験したことがある
- ・ 業務で何回か実践したことがある
- ・ 業務でよく実践している

質問④ ワークショップに期待することを教えてください (自由記述)

以上