

KNOWLEDGE TO DESIGN THE FUTURE



DESIGN MANAGEMENT NETWORK

議論を通じて学びを深める、参加型人材育成プログラム

DMIN

1.プログラムの目的

組織にイノベーションを起こす人材を育成

DMN (Design Management Network) は、ビジネスデザイン、イノベーション、DXを学び、組織に改革を起こす人材を育成するための参加型プログラムです。急速に変化する現代ビジネス環境において、未知の未来を見通し、新たなビジネスを創出・推進できる人材の育成を目指します。

期待される成果

- ・イノベーション創出能力の向上
- ・デザイン思考の実践的スキル習得
- ・多様な視点からの問題解決力の強化
- ・社内外のネットワーク構築による知見の拡大
- ・新規事業開発や変革プロジェクトの推進力向上

研修の対象者

- ・新規事業開発・イノベーション推進担当者
- ・価値創造・共創に取り組むチームメンバー
- ・未来創造力を養いたい若手人材



2.プログラム内容の概要

- ・以下の3つのコースから構成され、年間約20回の講座が開かれています（2025年5月～2026年3月）。
- ・1講座あたり3時間のオンラインセッションです（一部、対面や2Daysのセッションもあります）。
- ・セッションでは、参加者のグループディスカッションやMiroを使ったグループワークが行われます。

Essential

イノベーションの基礎的手法とエッセンスを学ぶ8講座

- ・サービスデザイン
- ・新事業開発・エフェクチュエーション
- ・CXマネジメント
- ・SX（サステナビリティ変革）
- ・リーダーシップ
- ・エクスポネンシャル思考
- ・AI×デザイン
- ・SF思考

Advanced

より広いスケールで価値ある未来を創造するビジョン・戦略立案を学ぶ6講座

- ・ブランド変革
- ・システミックデザイン
- ・ビジネスリスク・脆弱性
- ・未来の働き方
- ・未来を創造する技術
- ・学びに対するスタンス

Design Training

ワークショップ形式でビジネスデザインを実践的に学習する5講座

- ・デザインコラボレーション
- ・ユーザーインサイト
- ・プロトタイピング
- ・フューチャーデザイン
- ・サステナブルデザイン

3.参加費用と活用イメージ

参加費用: 500,000円 (税別)

この料金で1年間のすべてのプログラム・セッションに参加いただけます。

DMNではアカウントのシェアが可能です。

そのため、多くの場合はアカウントを複数人で共有して活用しているケースが多いです。

- ・ 1つのチーム・ユニットで3アカウントを契約してチーム内のメンバーで共有する
- ・ デザイン部門で5アカウントを契約して講義の内容に合わせてメンバーをアサインする
- ・ 人材開発部門で10アカウントを契約し、企業全体に周知して参加者を募る



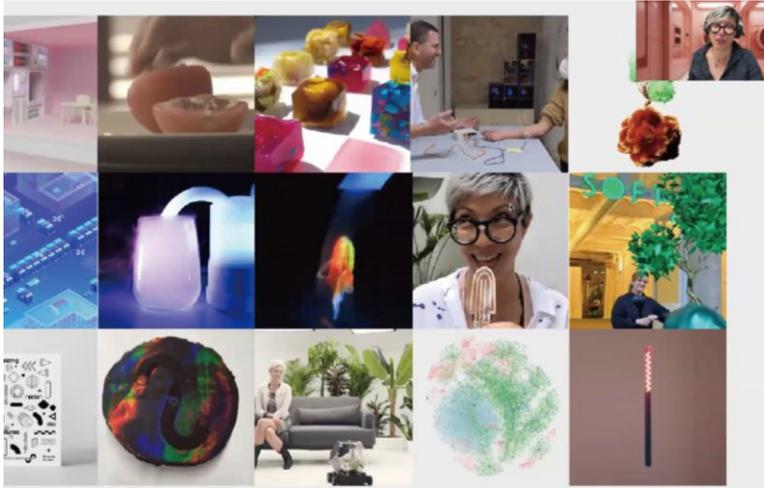


4. DMNならではの価値

「参加者同士の議論」と「主体的な学び」

DMNが最も重視しているのは、「参加者同士の議論」と「主体的な学び」です。急速に変化する現代においては、単なる知識の習得だけでは不十分であり、仲間との意見交換や議論を通じて新たなアイデアを生み出し、実践的な力を養うことが最も重要だと考えています。そのため、このプログラムには講義形式のみの科目はありません。すべてのセッションで参加者が積極的に参加し、考え、議論を重ねることを軸に設計されています。

5.特徴



最先端の理論と実践知を持つ講師陣

DMNのプログラムは常に最先端のメソッドやトピックを取り入れ、アップデートを続けています。ご登壇いただく講師の方々も各分野の最前線でご活躍される方たちです。今まさにビジネスのフロンティアで活躍されるトッププレイヤーたちから、アカデミックな理論体系と現場での実践知を併せて学習いただけるのはDMNの強みです。



ディスカッションの時間を重視

すべてのセッションにおいて、1/3は受講者同士のディスカッションやワークの時間になります。DMNには日本や世界を代表するような名だたる企業からの受講者が多く参加されています。イノベーションを起こそうという志を持った受講者とディスカッションすることで刺激を受け、日々の活動にドライブをかけることができます。



業界を超えた学び合いの絆

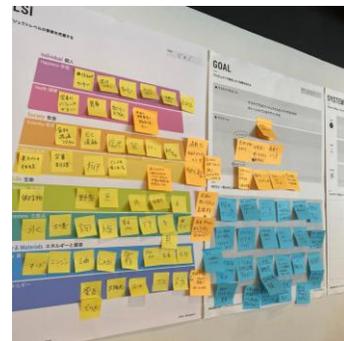
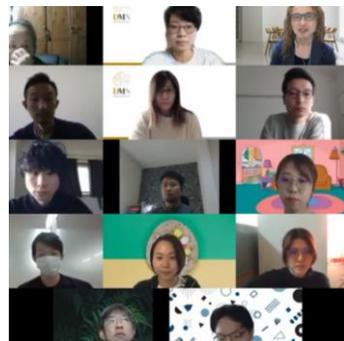
さまざまな企業から似たような目的意識を持った受講者同士がセッションに参加しています。ディスカッションを通じて信頼関係を築くことで、気軽に相談し合える関係性が育まれます。共に学び、悩み、成長する仲間との出会いは、ビジネスパーソンとしての大きな財産となるでしょう。

6.実施スケジュール

日時	タイトル	テーマ	講師	プログラム	場所
5/13(火)14:00~17:00	Playful Learning	学びに対するスタンス	上田信行氏	Advanced	会場開催
5/22(木)13:00~16:00	Value Co-creation	サービスデザイン	藤川佳則氏	Essential	オンライン開催
6/11(水)13:00~16:00	Design Collaboration	デザインコラボレーション	渡邊紗希 他	Design Training	オンライン開催
6/20(金)13:00~16:00	Improving CX	CXマネジメント	ジョナサン・ブラウン氏	Essential	オンライン開催
7/4 (金)16:00~19:00	Stability and Antifragility	ビジネスリスク・脆弱性	ユイヨン・キム氏 他	Advanced	オンライン開催
7/23(水)13:00~16:00	Customer Insight	ユーザーインサイト	佐藤武史 他	Design Training	オンライン開催
8/8 (金) 13:00~16:00	Shared Leadership	リーダーシップ	舘野泰一氏	Essential	オンライン開催
8/29(金) 14:00~17:00 9/5(金),9/12(金)各13:00~16:00	Work Playable	未来の働き方	鹿野護氏	Advanced	ハイブリッド開催
9/11(木)13:00~16:00	Sustainability Transformation	SX (サステナビリティ変革)	ピーター・D・ピーダーセン氏	Essential	オンライン開催
9/26(金)13:00~16:00	Design × GenAI	AI×デザイン	山口瑶子氏	Essential	オンライン開催
10/8(水)13:00~16:00	Corporate Effectuation	新事業開発・エフェクチュエーション	樋原伸彦氏	Essential	オンライン開催
10/23(木) 16:00~19:00	Synthesizing Futures	未来を創造する技術	セシリア・タム氏 他	Advanced	オンライン開催
10/31(金)13:00~16:00	Sustainable Design	サステナブルデザイン	下野史弘 他	Design Training	オンライン開催
11/21(金),28(金)各14:00~17:00	Brand Transformation	ブランド変革	濱口屋有恵氏	Advanced	会場開催
12/5(金),12(金)各14:00~17:00	Systemic Design	システミックデザイン	南部隆一氏 他	Advanced	会場開催
2026年					
1/16(金),23(金)各14:00~17:00	SF Thinking	SF思考	宮本道人氏 他	Essential	会場開催
2026年2/4(水)13:00~16:00	Prototyping	プロトタイピング	村上瞳 他	Design Training	オンライン開催
2026年2/27(金)13:00~16:00	Future Design	フューチャーデザイン	石原志保 他	Design Training	オンライン開催
2026年3/11(水)13:00~16:00	Exponential Thinking	エクスポネンシャル思考	齋藤和紀氏	Essential	オンライン開催

※開催日時は一部調整中のものがございます。確定次第、本資料を随時更新し、カレンダーにて共有していきます。

7. 実際の様子



DMN Drinks

デザイン
人材育成の
現在地

mct



アストロゼネカ株式会社
メディアカル本部テクノロジー領域
Experience Strategy Lead

内藤 雄



株式会社アソソデザイン部
第1デザイン室
DP (デザイン基盤開発) 課

山本 博之

vol.1

2025 2/3 月 18:00-20:30

@インターナショナル・デザイン・リエゾンセンター(東京)

8.参加者交流イベント「DMN Drinks」

デザイン・イノベーションの現場を 語り合うコミュニティ

DMNでは年に2回、受講者同士の交流イベント「DMN Drinks」を開催しています。このイベントは、DMN参加者含む、デザインやイノベーションに携わる様々な人たちがゲストスピーカーとして登壇し、それぞれの組織での様々な取り組みや悩みごとを共有し合うコミュニティイベントです。2025年度は25年7月と26年2月に計画しています。

ドリンクやフードも提供して開催されるカジュアルなイベントで多くの方々が参加されます。通常講座とは別のサブプログラムとしての位置付けですが、メインの通常講座に負けないくらい人気のあるイベントです。

デザイン思考の組織への導入、イノベーション人材の育成…など、それぞれの企業の現場に触れることができる機会でもあり、また自社のデザイン・イノベーションの現場の取り組みや悩みごとを発信し、さまざまな企業からフィードバックをもらえる機会でもあります。



9.よくあるご質問

DMNとはいったい何ですか？

DMN（ダイヤモンド・デザインマネジメント・ネットワーク）は、1990年にダイヤモンド社によって設立され、企業の成長をデザインを通じて支援してまいりました。mctは2016年からDMNの企画・運営を支援しています。2022年からは株式会社mctが主催となり、DMN（デザインマネジメント・ネットワーク）として、これまで培ってきたノウハウをさらにアップデートさせながら先進的なプログラムを通じて次世代の業界リーダーを支援しています。

DMNにはどのような企業が参加していますか？

mctが参画するようになった2016年以降、50社以上の企業にご活用いただいています。活用企業の業種業態は幅広く、デザイン人材育成の一環として、またUI/UXデザイナーのさらなるスキルアップとして、また将来を担う若手社員のビジネスデザインスキルを高める場として活用いただいています。具体的な企業についてはお問い合わせください。

DMNにはどのような部門の人が参加していますか？

デザイン思考に親和性の高いデザイン部門やマーケットリサーチ部門が挙げられます。彼らは新しいアプローチ方法やトレンドを理解するため、また若手スタッフの教育として活用している印象です。次いで、DX推進部門や共創推進部門、新事業開発部門、経営企画が挙げられます。新しいサービス・ビジネスを考えていくうえで必要なビジネスデザインスキル・サービスデザインスキルを学べる場として活用いただいています。また人材育成部門や組織の教育担当を通じて、これから企業を担う若手社員です。これから未来を考えていくうえで必要なスキルを学ぶ場として活用いただいています。



10. お問い合わせ先

DMN運営事務局

<https://ddmn.jp/>

〒150-0001

東京都渋谷区神宮前2-4-11 Daiwa神宮前ビル1F-2F

TEL : 070-1470-7231

E-MAIL : info@ddmn.jp

株式会社mct

DESIGN MANAGEMENT NETWORK

DMN2025 講座カタログ

日時	5/13(火)14:00~17:00	 <p>ADVANCED PROGRAM 上田 信行 氏 同志社女子大学名誉教授</p>
場所	会場開催	
タイトル	Learning Curiosity	
テーマ	学びに対するスタンス	
講師	上田 信行氏	
所属	同志社女子大学名誉教授 / ネオミュージアム館長	
講師紹介	<p>1950年、奈良県生まれ。同志社大学卒業後、『セサミストリート』に触発され渡米し、セントラルミシガン大学大学院にてM.A.、ハーバード大学教育大学院にてEd.M., Ed.D.（教育学博士）取得。専門は教育工学。</p> <p>プレイフルラーニングをキーワードに、学習環境デザインとラーニングアートの先進的かつ独創的な学びの場づくりを数多く実施。</p>	

説明 変化の激しいビジネス環境において、成長し続けるために最も重要なのは「学び続ける力」です。しかし、多くの人が「学習」の本来の楽しさや可能性を十分に理解できていないという現実もあります。近年、リスキリングや人的資本経営の重要性が高まり、企業においても「人がどのように学び、成長するか」が問われる時代になっています。

本プログラムでは、「好奇心」を軸にした学びのマインドセットを身につけ、変化に適応しながら新たなスキルを主体的に習得し、キャリアや組織の成長につなげる力を養います。イノベーション人材育成プログラム「DMN2025」のオープニング講座として、ぜひ効果的な学びに対する姿勢や態度を習得しましょう。「知ることが楽しい」「学びが未来を拓く」そんな感覚を呼び覚まし、自ら学び続ける人材として、新しい時代を切り拓いていきましょう。

アジェンダ	<p>■ タイムテーブル</p> <p>14:00-14:10 オープニング</p> <p>14:10-14:30 ミニレクチャー</p> <p>14:30-14:50 ワーク①</p> <p>14:50-15:40 ワーク②</p> <p>休憩</p> <p>15:55-16:25 リフレクション/グループディスカッション</p> <p>16:25-16:40 全体振り返り</p> <p>16:40-17:00 クロージング</p> <p>17:00- 懇親会</p>
-------	---

プログラム Advanced

日時	5/22(木)13:00~16:00	
場所	オンライン開催	
タイトル	Value Co-creation	
テーマ	サービスデザイン	
講師	藤川 佳則氏	
所属	一橋ビジネススクール 国際企業戦略専攻教授	

講師紹介 一橋大学経済学部卒業。同大学院商学研究科修士。ハーバード・ビジネススクールMBA（経営学修士）、ペンシルバニア州立大学Ph.D.（経営学博士）。ハーバード・ビジネススクール研究助手、ペンシルバニア州立大学講師、オルソン・ザルトマン・アソシエイツ（コンサルティング）、一橋大学大学院国際企業戦略研究科（一橋ICS）専任講師、准教授、同経営管理研究科国際企業戦略専攻（一橋ICS）准教授を経て現職。

一橋ICSでは、MBA Programのプログラムディレクターを15年間務め（2006-2020年）、同プログラムの発展に寄与（QSグローバルMBAランキング 日本国内 1位、2019年度、22年度、23年度）。また、一橋大学副学長補佐（国際交流）も務めた（2018-2020年）。

一橋ICSのMBA Program, Executive MBA Program, Executive Education Programsにおいて教鞭をとるほか、米国・イェール大学経営大学院 (Yale School of Management) 客員教授、トルコ・コチ大学経営大学院 (Koc Graduate School of Business) 客員教授、スイス・EHL（ローザンヌ・ホテルスクール）客員教授、韓国・ソウル国立大学ビジネススクール (Seoul National University Business School) 客員教員を歴任。また、一橋ビジネススクールの海外協定校50校以上の学生を対象とする短期集中型プログラムやオンラインコースを担当。

専門はサービス・マネジメント、マーケティング、消費者行動論。『Harvard Business Review』（HBS Press）、『DIAMONDハーバード・ビジネス・レビュー』（ダイヤモンド社）、『一橋ビジネスレビュー』（東洋経済新報社）、『マーケティング革新の時代』（有斐閣）、『マーケティング・ジャーナル』（日本マーケティング協会）等に執筆。訳書に、『心脳マーケティング』（ダイヤモンド社、2005）がある。

内閣総理大臣表彰「日本サービス大賞」委員、日米教育委員会「フルブライト・ジャパン」委員、国際文化会館「八窓会」委員、トレジャーデータ株式会社・アドバイザー、ClipLine株式会社・アドバイザー、The Delphi Network・アドバイザー、株式会社zero to one・アドバイザー、等。

説明 世界経済のメガトレンドを展望したうえで、「価値共創」の視点で「価値づくり」の機会を探索するワークショップ。
 複数の顧客グループ間のインタラクションを可能にする価値を創造するマルチサイドプラットフォームなど、既存の業界やメーカー／サービス業といった枠を超えて自社の未来を描き出します。
 地球規模かつ数十年単位で進む変化における三つのキーワード
 『SHIFT』世界経済のサービス化の進展
 『MELT』産業の垣根がますますあいまいになりつつある
 『TILT』世界経済の重心が北半球から南半球に傾きつつある

- アジェンダ
1. TREND 地球規模・数十年単位で起きていること
 SHIFT 世界経済はサービス化へ
 MELT 産業の垣根はあいまいに
 TILT 未来は北緯31度の北から南へ
 2. LENS 「価値づくり」の「レンズ」
 LENS 1 グッズ・ドミナント・ロジック (GDL)
 LENS 2 サービス・ドミナント・ロジック (SDL)
 LENS 3 マルチ・サイド・プラットフォーム (MSP)
 3. DIALOG ポストデジタル×ポストパンデミック仕様の「レンズ」をかけてみると...
 Q1 自社分析1
 Q2 自社分析2
 Q3 ラップアップ

プログラム Essential

日時	6/11(水)13:00~16:00	
場所	オンライン開催	
タイトル	Design Collaboration	
テーマ	デザインコラボレーション	
講師	渡邊 紗希 他	
所属	株式会社mct エクスペリエンスデザイナー	
講師紹介	組織デザインユニット	
	<p>組織デザインでは企業が直面する様々な課題を解決し、持続的な成長を実現するための強力なサポートを提供します。データ分析とデザイン思考を用いて各企業のニーズに合わせた適応力のある組織構造を設計することで、組織の硬直化や部門間のコミュニケーション不足、人材の不適切な配置、非効率な業務プロセスといった問題に対処し、柔軟かつ効率的な組織作りを支援します。</p> <p> ビジョンメイキング デザイン思考研修 ファシリテーション研修 チームビルディングワークショップ </p>	

説明 時間や空間、組織の壁を超えてプロジェクトを動かすための考え方や手法を学びます。

デザイン思考の全体像と、コ・デザインのマインドセットをベースに、チーム作りから、効果的なコラボレーションの進め方、ワークショップのデザインや進行など、実践で使えるポイントやコツを学びます。

アジェンダ

1. オープニングとアイスブレイク
2. プロジェクトオーナーの役割とマインドセット
3. チームの土台づくり：自己開示と他者理解
4. ビジュアルシンキングの活用
5. プロジェクト運営における行動デザイン
6. クロージング

プログラム Design Training

日時	6/20(金)13:00~16:00	 <p>DMN</p> <p>ESSENTIAL PROGRAM</p> <p>Jonathan Browne 氏</p> <p>株式会社mct CXMコンサルティングディレクター</p>
場所	オンライン開催	
タイトル	Improving CX	
テーマ	CXマネジメント	
講師	ジョナサン・ブラウン氏	
所属	株式会社mct CXマネジメントコンサルティングディレクター	
講師紹介	<p>米国のリサーチ会社フォレスター・リサーチで、CXリサーチ・チームのシニア・アナリストとして、カスタマー・ジャーニー・マッピング、ペルソナ、インタラクティブ・デザイン・エージェンシーの取り組みを牽引する。</p> <p>2014年にはロンドンのフォレスターのマーケティング及び戦略コンサルティング・チームに参画。金融サービス、オンライン小売、ヘルスケア、ホスピタリティ、ロジスティクス、石油などグローバル企業の幅広い世界におけるプロジェクトに携わる。</p> <p>同年、フォレスター・リサーチのCustomer Experience Index (CX測定メソッド) のヨーロッパ版をローンチ。</p> <p>2019年、CSAリサーチのGlobal Customer Experienceのレポートを執筆、出版、およびその他のアプローチを適用し、企業のCXマネジメントの遂行や変革の支援。</p> <p>2019年、mctにジョイン。</p> <p>ロンドン出身。ケンブリッジ大学日本学科卒業。</p>	

説明 今日、カスタマー・エクスペリエンスの改善に取り組む企業様は著しく増加しています。そのため、舌先三寸で「顧客中心」と言っても差別化を図る事が難しくなってきていると言えます。企業を成功に導くためには、しっかりとしたカスタマーエクスペリエンスマネジメントが必要になります。そして実際に企業全体でカスタマーエクスペリエンス・マネジメントに取り組むには、欠かすことの出来ない6つの能力が存在します。

今回は米国のリサーチ会社フォレスター・リサーチで、CXリサーチ・チームのシニアアナリストを務めたジョナサン・ブラウンがその6つの能力を紹介していきます。

当セッションでは、CXMの基盤ツールである、カスタマージャーニーを利用したインタラクティブなセッションをオンラインツールを介して実施致します。

- アジェンダ
- 1: 不満足なカスタマー・エクスペリエンス (事例)
 - 2: カスタマー・ジャーニーを調整するための工夫
 - 3: アクティビティ

プログラム Essential

日時	7/4(金)16:00~19:00	 <p>IMV ADVANCED PROGRAM ユイヨン・キム氏 デルフト工科大学 産業デザイン工学部助教授</p>
場所	オンライン開催	
タイトル	Stability and Antifragility	
テーマ	ビジネスリスク・脆弱性	
講師	ユイヨン・キム氏 他	
所属	デルフト工科大学 産業デザイン工学部助教授	

講師紹介 ユイヨン・キム氏

デルフト工科大学工業デザイン工学部で、デザイン・組織・戦略部門の動的安定性設計の助教授とPeople in Transit (PiT) /Mobilityの主任研究員を務める。カリフォルニア大学バークレー校のジェイコブス・デザイン・イノベーション研究所で講師とポストドクを務める。Berkeley Research for Autonomous Vehicle Opportunities (BRAVO) にてリサーチディレクターを務め、未来のモビリティ、デザインプロセスと方法、サイバーセキュリティ、ネクストデジタルに関するいくつかの研究プロジェクトの共同研究を行う。2016年夏、カリフォルニア大学バークレー校機械工学部にて、Alice M. Agogino教授の指導のもと、Design Theory & Methods and New Product Developmentを中心に博士号を取得。2011年、ノースウェスタン大学にてエンジニアリングデザインイノベーションのMS学位を取得。渡米前は、サムソンの戦略的マーケティングチームに所属。未来のモビリティ、ユーザー中心のロードマップ、人間中心の研究、デザイン思考、製品設計と開発、デザイン主導のイノベーション、IoT、サイバーセキュリティ、エンジニアリングデザイン教育など、さまざまな分野を研究および教育を対象としている。

アレクサンダー・ニューバーク氏

デルフト工科大学工業デザイン工学部デザイン・組織・戦略 (DOS) 学科の博士候補生。オランダのロイヤル・スキポール・グループと共同で、複合交通機関のハブにおけるバンデミック対策に関する設計を研究している。アントワープ大学にて戦略的デザインに特化した製品開発の修士号を取得。

説明 今、私たちは複雑な世界に生きており、VUCAな環境は例外ではなくむしろそれが普通となっています。それに伴い予期せぬインパクト、いわゆるブラックスワンの発生が増加しています。(例：新型コロナウイルス、ウクライナ侵攻、スエズ運河座礁)

VUCA環境とブラックスワンによって私たちの社会は常に脆弱性に晒されているため、破壊を利用して変革し繁栄させるアンチフラジリティ (反脆弱性) へのシフトが求められています。反脆弱性を実現させるためには動的安定性 (重大な擾乱の後システムが以前の状態または新しい状態に到達する能力) を維持することが重要になり、不確実で変化の速い市場環境において長期的かつ柔軟な対応を構築できる戦略家を必要としています。

このような急速な市場変化のもとでは、組織は未来の戦略的要求を満たす事にフォーカスすべきです。最近の新型コロナウイルスの大流行およびVUCA環境は、市場が絶えず変化する外部環境に組織が継続的に対応し従来のイノベーションモデルを再考するよう促しています。

したがって戦略的計画に対する従来のイノベーションアプローチ (製品・技術ロードマップ・線形デザインプロセス) はもはや不十分で、こうした未曾有の状況下で限界まで追い込まれています。

システムレベル、柔軟性、長期的な構成に関連したより実行可能で責任のあるイノベーションのツールキットやフレームワークを見つけることが重要となります。

- アジェンダ
- Part 1 - Intro and sensitization
- 1: Workshop Overview ワークショップ概要
 - 2: Introduction: All participants 自己紹介
 - 3: Lecture 1: Challenges and Opportunities in future foresight and roadmapping レクチャー1
- Part 2 - Shifting towards antifragile organizations
- 1: Lecture 2: Antifragility レクチャー2
 - 2: Mini-activity ミニアクティビティ
 - 3: Sharing 全体共有
- Part 3 - Designing for dynamic stability
- 1: Lecture 3: Dynamic stability レクチャー3
 - 2: Mini-activity ミニアクティビティ
 - 3: Sharing 全体共有

プログラム Advanced

日時	7/23(水)13:00~16:00
場所	オンライン開催
タイトル	Customer Insight
テーマ	ユーザーインサイト
講師	佐藤 武史 他
所属	株式会社mct エクスペリエンスデザイナー



講師紹介 デザインインサイトユニット

多くの企業は顧客の真のニーズや購買動機を見逃しがちであり、その結果、製品・サービスが顧客の心理に響かず、市場で失敗することがあります。

mctは最新のメソッドを用いて顧客の心理にある隠れたインサイトを抽出し、なぜ製品・サービスが利用されていないのかを明らかにすることで、製品・サービスの開発・改善を支援します。

| 行動変容に向けたインサイト獲得 | 意識構造理解のためのインサイト獲得 |

説明 「Customer Insight～アイデア創出のための”顧客インサイト”を探索する～」では、プロジェクトの背景や課題の概要把握からリサーチ、そしてインサイト分析までの一連のプロセスを実践的に学び、顧客の声を獲得し情報を整理する手法を体験していただけます。特に注目すべきは「発見」の技術で、表面的なインサイトから真に価値ある発見へと昇華させる具体的なテクニックを習得いただけます。さらに、現代のデザインリサーチに不可欠となったAI活用の最新手法も実践的に学んでいただけます。このセミナーを通じて、明日からすぐに活用できるデザインリサーチのスキルと洞察力を身につけていただけます。

アジェンダ

レクチャーパート

- ・オープニング
- ・顧客の声（情報）の獲得の仕方

ワークパート

- ・AIツールを使ったデスクリサーチ
- ・インタビューデモ
- ・分析 - インサイト導出

クロージング

プログラム Design Training

日時	8/8 (金) 13:00~16:00
場所	オンライン開催
タイトル	Shared Leadership
テーマ	リーダーシップ
講師	館野 泰一氏



所属 立教大学経営学部 特任准教授

講師紹介 1983年生まれ。立教大学経営学部 准教授。
 青山学院大学文学部教育学科卒業。東京大学大学院学際情報学府博士課程単位取得退学後、
 東京大学大学総合教育研究センター特任研究員、立教大学経営学部助教を経て、現職。
 博士（学際情報学）。
 大学と企業を架橋した人材の育成に関する研究をしている。

現在は、リーダーシップ教育の実践・研究をおこなっている。

説明 新たなアイデアを考え、実現するためには、ひとりのカリスマ的なリーダーシップだけでなく、メンバー全員のリーダーシップの発揮が必要です。

リーダーシップとは、権限ではなく、自分らしさを生かした行動が鍵となります。本講座では、近年のリーダーシップ論の基礎を学び、自分のリーダーシップ・スタイルの自己認識を深めます。

- アジェンダ
- 1: 全員発揮のリーダーシップとは?リーダーシップ論の概要をつかむ
 - 2: グループワーク
 - 3: 自分らしいリーダーシップとは?: 自己認識を高めるためには
 - 4: まとめ

プログラム Essential

日時	8/29(金)対面 14:00~17:00 9/5(金)オンライン 13:00~16:00 9/12(金)オンライン 13:00~16:00	 <p>ADVANCED PROGRAM 鹿野 護氏 東北芸術工科大学映像学科教授 ワウ株式会社 顧問</p>
場所	ハイブリッド開催	
タイトル	Work Playable	
テーマ	未来の働き方	
講師	鹿野 護氏	
所属	東北芸術工科大学 映像学科教授 / ワウ株式会社 顧問	
講師紹介	<p>東北芸術工科大学卒。ソフトウェア開発とコンピューターグラフィックスを統合した表現に取り組み、商業映像からインスタレーション、ソフトウェア開発まで様々な分野のビジュアルデザインを手がける。</p> <p>これまで国内外の展示会や美術館にて、体験型の映像作品を多数発表。近年ではデザイン教育に軸足を置き、リアルタイム3DCGの活用について研究をしながら、大学や企業向けのレクチャーを多数展開。その一環として地域伝承をテーマとしたゲームを制作し、その独自の世界観がSNSで話題となった。</p> <p>商業映像からインスタレーション、ソフトウェア開発まで様々な分野のビジュアルデザインを手がける。近年ではデザイン教育に軸足を置き、リアルタイム3DCGの活用について研究をしながら、大学や企業向けのレクチャーを多数展開。その一環として地域伝承をテーマとしたゲームを制作し、その独自の世界観がSNSで話題となった。</p>	

説明

このワークショップの目的は「あそび」と「しごと」を一体化させ、仕事をワクワクする冒険に変え、プロジェクトをより良い方向へ導くことです。

Playableは私がクリエイティブ領域で30年間実践してきた、独自の仕事術を一言で表したものです。仕事をクリエイティブに楽しむためのメソッドであり、仲間やファンを惹きつける世界観の作り方のノウハウでもあります。

この考え方の根底には、文化や芸術、科学への横断的な「好奇心」があります。これを「あそび心」によってさまざまな分野に活用していくのです。この考え方を、視覚的なコミュニケーションと、魅力的なゲーミフィケーションとして具体化することで、プロジェクトを楽しく推進するエネルギーにしていきます。

あそびを考えてくと、人間活動の本質が見えてきます。あそびを理解し、あそびをデザインすることで、新しい働き方を作り出すことができます。そしてそれは、継続的なモチベーションと、組織への愛着、さらには魅力的なブランディングを形成することになるでしょう。

- アジェンダ
- ・ Day 1 あそびと表現
 1. プロローグ：WOWでのとりくみ／教育と芸術分野での活動／ツールの紹介
 2. あそびの理解：あそびの構造と本質／あそびのデザインと効果／Playableの定義
 3. 表現について：ビジュアルデザイン基礎／UXライティングとコピーライティング／ユーモアや粋な表現とは
 4. ワーク「仕事を魅力的に表現する」
 - ・ Day 2 ゲーミフィケーションと体験のデザイン
 1. あそびの自動化：デジタルエンターテインメントの歴史／インタラクションとゲーム／遊び場のコミュニケーションへの応用
 2. 面白さのデザイン：行動の見える化とインフォグラフィック／オンボーディングへ応用可能なルールデザイン／プロトタイプ主義が生み出すモチベーション3.0
 3. ワーク「プロセスをゲーム化する」：プレゼン後に相互レビュー・総評
 - ・ Day 3 世界観とブランディング
 1. 世界観のデザイン：コンテンツに見る世界観のデザイン事例／フィロソフィーの視覚化／尊さと推し：ロイアリティ
 2. 情報を魅力的に発信する：SNSで効果的なビジュアル表現手法／リズムとコントラスト／粋とブランディング
 3. ワーク「世界の魅力をガイドする」：プレゼン後に相互レビュー／総評

日時	9/11(木)13:00~16:00	  ESSENTIAL PROGRAM Peter David Pedersen 氏 大学院大学至善館教授
場所	オンライン開催	
タイトル	Sustainability Transformation	
テーマ	SX (サステナビリティ変革)	
講師	ピーター・D・ピーダーセン氏	
所属	大学院大学至善館教授	

講師紹介 NPO法人NELIS代表理事 大学院大学至善館教授 丸井グループ社外取締役 株式会社トランスエージェント会長。
1967年デンマーク生まれ。コペンハーゲン大学文化人類学部卒。

2000年から2011年まで、CSR・環境コンサルティングを手掛ける株式会社イースクエアの代表取締役社長を務め、日本を代表する大手企業の事業・環境・CSR戦略、コミュニケーション・マーケティング調査、人材育成などに携わる。
2013年より日本の今後の社会デザイン・社会モデルと、社会と共発展できる企業の在り方をテーマとして、執筆と講演・研修活動を始め、2014年にMIS(マネジメント・イノベーションスクール)代表に就任(株式会社トランスエージェント内)。NELIS-次世代リーダーのグローバルネットワークの共同代表を務める。

主な著書に、『レジリエント・カンパニー』(東洋経済新報社)、『第5の競争軸』(朝日新聞出版)、『LOHASに暮らす』(ビジネス社)などがある。

説明 1980年代以降、企業に対する社会の期待は3つの波を経て進化してきました。そして2020年代に入り、いま「Regeneration & Restoration (再生・修復)」という第4の波が押し寄せています。

小手先・後付け的な対応では社会の期待を満たすことができなくなっただけでなく、サステナビリティを企業価値の中核に位置付けた変革=SX(サステナビリティ・トランスフォーメーション)が避けられない状況になっています。

「SXとは、トレードオンを意識したビジネスデザインであり、その実現なくして持続できる100億人の地球社会は実現不可能」。大学院大学至善館教授で、NPO法人NELISの代表理事、丸井グループ/明治ホールディングス社外取締役を務めるピーター D. ピーダーセン氏はそう語ります。

SXを自社の中でどのように位置付け、推進していくべきか。本セッションでは、同氏から、豊富な企業事例も交えながら、企業が地球・社会課題と本気で向き合い、長期的な成長を実現するための考え方とアプローチを学びます。

アジェンダ

■アジェンダ

- 1: SXの時代的背景: 社会要請の変化を理解する
- 2: 2015年以降のイノベーション・ドライバー 点が面になる
- 3: グループディスカッション: 自社の「SX度」の評価と: それに基づく議論
休憩 10分
- 4: SXの定義とは? 通常の企業変革と何がどのように異なるか?
- 5: グループディスカッション: 仕事のなかで直面した/しているドライバーの共有
- 6: 企業事例(2社)~どうして「SX的」といえるか?
- 7: ZOOM投票とFINAL DISCUSSION

プログラム Essential

日時	9/26(金)13:00~16:00	
場所	オンライン開催	
タイトル	Design × GenAI	
テーマ	AI × デザイン	
講師	山口 瑶子氏	
所属	NTTデータ Tangityシニアデザイナー	

講師紹介 NTTデータにて中央省庁向け基幹システムの開発に関与。その後、画像AIを中心とした研究開発や業務高度化支援に従事。

2022年からはNTTデータTangityに異動し、シニアデザイナーとして行政機関のDX推進支援や、社内デザイン人材育成プログラムの企画・運営を手掛けています。

mctは2024年に資本業務提携を締結し、さまざまな側面でNTTデータさんとコラボレーションしていますが、その取り組みの一環で山口さんにDMNに登壇いただくことになりました。

説明 テクノロジーの進化は、イノベーション創出活動そのものを大きく変えつつあります。本プログラムではデザイン思考の各プロセスに最先端のAIツールを掛け合わせることで、これまでにない新しい創造アプローチを体験いただきます。

共感→課題定義→アイデア発想→プロトタイピング→テストといった一連のデザイン思考のステップを、言語生成AI・画像生成AI・映像生成AIなどを活用して進めていく方法論を学びます。

<デザインプロセスにおける生成AI活用シーン例>

- ユーザーインサイトの抽出をAIでスピーディかつ的確に
- アイデア発想やストーリーボード制作をAIとともに共創
- ビジュアライズやプロトタイプ制作をAIでスマートに実現

当日は基礎的なセミナーパートに加えて、参加者自身にPCを使ってAIツールを実際に操作しながら、デザインプロセスを体験していただくワークもご用意しています。プレイフルで未来を感じられる、ワクワクする内容をお届けしますのでどうぞご期待ください。

アジェンダ ※詳細は準備中です。基礎的なセミナーパートに加えて、実際に各自のPCでAIツールを使いながらデザインプロセスを体験いただくようなワークを行う予定です。

プログラム Essential

日時	10/8(水)13:00~16:00	
場所	オンライン開催	
タイトル	Corporate Effectuation	
テーマ	エフェクチュエーション	
講師	樋原 伸彦氏	
所属	早稲田大学大学院 経営管理研究科准教授	
講師紹介	<p>東京大学教養（国際関係論）卒。東京銀行（現：三菱UFJ銀行）入行。 世界銀行コンサルタント、通商産業省通商産業研究所（現：経済産業省経済産業研究所）客員研究員、米コロンビア大学ビジネススクール日本経営研究所助手、カナダ・サスカチュワン大学ビジネススクール助教授、立命館大学経営学部准教授を経て、2011年から現職。米コロンビア大学大学院でPh.D.（経済学）を取得。</p> <p>専門はファイナンスキャピタル、CVC、イノベーションのためのファイナンス、スタートアップ・エコシステム、エフェクチュエーション理論。早稲田大学イノベーション・ファイナンス国際研究所（http://cfi-wbs.com/）所長。</p> <p>大学外では、大学ファンド外部審査委員会（経産省）委員、NEDO認定VC審査委員、NEDO NEP 審査委員、（株）スケールアウト（http://www.scale-out.co.jp）社外取締役、など多数併任。</p> <p>研究室 web site: http://hibara-wbs.com/</p>	

説明 VUCAの時代と言われています。VUCAとは、Volatile (不安定な、変化が大きい)、Uncertain (不確実な)、mplex(複雑な)、Ambiguous(分析できない、曖昧な)、の頭文字を取ったものです。まさに我々が今直面している現実です。

このVUCAな現実において企業はどのようにリスク・テイキングについて意思決定すべきなのでしょう？

本講義では、これまでやみくもに従ってきた「コーゼーション(Causation)」アプローチによる意思決定への有力なアンチテーゼとしての「エフェクチュエーション(Effectuation)」アプローチをご紹介します。

より具体的には、

- 1) 将来の期待リターン予測に基づいた意思決定ではなく、万が一の損失額をベースにした意思決定
 - 2) 実際に起こった予期しない出来事（ブラック・スワン）を回避せず、それに乗っかっていくような意思決定
 - 3) 将来をBest Knowledgeによって予測しようとせず、自社でコントロールできる事柄にフォーカスした意思決定
- 等のありようについて皆さんと一緒に考えていきたいと思っています。

- アジェンダ
- 1: エフェクチュエーション理論の背景（レクチャー）
 - 2: 自己紹介
 - 3: いかにも始めるか？
 - 4: どういう状況になったら止めるか？
 - 5: Effectuationのロジック再確認
 - 6: ラップアップ

プログラム Essential

日時	10/23(木)16:00~19:00	
場所	オンライン開催	
タイトル	Synthesizing Futures	
テーマ	未来を創造する技術	
講師	セシリア・タム氏 他	
所属	FUTURITY STUDIO プリンシパルフューチャーシンセシスト	

講師紹介 セシリア・タム氏
 Futurity Studioのプリンシパル兼フューチャーシンセシストで、Alfa Telefónica Innovationの元シニアソーシャルテクノロジスト。シリアルアントレプレナーとして、バルセロナ最大のワーキングコミュニティMOB、デジタルアプリケーションラボとコーヒーショップが融合したFabCafe、女性のための女性型AIトレーニングスクールall.womentechなど複数の企業の創設者であり、また、Moonshot Thinking Master of the MoonshotのCaptainの一人でもある。

マーク・バンガー氏

2005年にLux Researchに入社。研究担当副社長として、Bio、航空、エネルギー分野の戦略立案と先端技術に注力しています。20年以上にわたり、40カ国でAccenture、Forrester Research、UCSF、Lux Researchや、いくつかのスタートアップで、経営コンサルタント、技術アナリスト、研究所研究員、起業家として勤務。

スウェーデン・アメリカ商工会議所の会長やカリフォルニア大学パークレー校の客員教授も務める。メラルダーレン工科大学（スウェーデン）、テキサス大学オースティン校でビジネスを学び、カリフォルニア大学サンフランシスコ校（UCSF）では神経学と生物工学の研究室で学ぶ。言語学者、アスリート、メーカーでもある。

説明 Synthesizing Futuresは、不確実性への取り組み、新たな企業ニーズの理解、ビジョンの伝達、開発の加速、そして将来の成長へのロードマップを計画するための、未来に焦点を当てた4段階の学際的アプローチです。

このプロセスは、テクノロジー、文化、社会などのトレンドや現在のシフトから、起こりうる未来への移行方法を理解し、その可能性を活用することで、将来に向けてより強固で準備の整った組織を構築し、差別化できる将来のビジョンと戦略を構築することを目的としています。

このプログラムでは、「未来のマッピング」、「未来の世界の構築」、「未来の成果物のデザイン」、「未来のロードマップの作成」という4つの主要なステップに触れ、それぞれ独自のメソッドを用いて構築されています。

- アジェンダ
- 1: Intro 紹介 - Futurity Systems
 - 2: Megatrends
 - 3: Intro 紹介 - Synthesizing Futures
 - 4: Practice 実践編
 - 5: Lets Futurescape! 未来地図を作ってみよう！
 - 6: Share and Recap 共有と振り返り

プログラム Advanced

日時	10/31(金)13:00~16:00
場所	オンライン開催
タイトル	Sustainable Design
テーマ	サステナブルデザイン
講師	下野 史弘 他
所属	株式会社mct エクスペリエンスデザイナー
講師紹介	サステナブル経営ユニット
	<p>企業活動を行う上でサステナビリティに対する取り組みは企業の社会的責任となっています。mctは持続可能な社会環境を実現するためには人・組織・社会の行動変容が必要と考え、企業だけでなく顧客も含めたステークホルダーとともにワークショップを行い、それぞれの企業が行うべきサステナビリティを軸にした製品・サービス、ブランディング構築活動を行っています。</p> <p> プロダクトジャーニー作成 フィールドリサーチ 行動変容デザイン (COM-Bモデル) サステナブルブランディング設計 </p>



説明 プロダクトジャーニーとは、対象製品の人生（ライフサイクル）を可視化するツールです。原材料の調達から、使用後に廃棄されるまでのプロダクトのジャーニーを可視化することで、これまで見ていなかったステークホルダー・課題・機会に気づくことができます。体験後は、自社の製品に置き換えて、サステナブルにむけた製品開発やデジタル変革、新事業開発に進めることができます。

取り扱いテーマ

サプライチェーンをイメージしやすい「Tシャツ」を題材にプロダクトジャーニーを体験します。

あなたは、衣料品メーカーAの「サーキュラー推進室」メンバーの一人です。全社のビジョンである「服のチカラを、社会のチカラに。」を達成するために、既存施策をサーキュラーな視点で見直しましょう。

- アジェンダ
- STEP0 準備
- ・ワークショップの目的とアジェンダ共有
 - ・サーキュラーエコノミーとは？
 - ・本日のトピックに関するインプット
- STEP1 既存ジャーニーの可視化
- ・各カードをキャンバスの上に並べて、既存のサプライチェーンを構築
- STEP2 アイデア出し
- ・ブレインストーミングで、サーキュラーな施策を考える（シナリオカードを使用）
- STEP3 リフレクション
- ・自分のアイデアをチームに共有する
 - ・改めて、プロダクトジャーニーを眺めて、ディスカッション

プログラム Design Training

日時	Day1 : 11/21(金) 14:00~17:00 Day2 : 11/28(金) 14:00~17:00	
場所	会場開催	
タイトル	Brand Transformation	
テーマ	ブランド変革	
講師	濱口屋 有恵氏	
所属	株式会社Kontrapunkt Japan代表	
講師紹介	<p>外資系企業でブランドデザイン・コミュニケーションを10年以上担当。</p> <p>そこで培った独自の鋭い洞察力・発想力とコミュニケーション能力を融合させ、Kontrapunktでは、国内外のクライアントのブランド開発、および戦略立案に携わる。</p>	

説明 過去37年間、Kontrapunktの仕事の背後にある原動力、つまり本質をとらえたブランドをどのように構築するのかという哲学を明かしつつ、変化が必要な時代にどのようにブランドを構築していくのかをワークショップを交えながら体験して頂きます。

Kontrapunktはコペンハーゲンと東京にオフィスを持ち、何百もの企業が転機になるような、本質を捉えたブランド変革を構築する事に携わってきました。

このセッションでは、ブランドを構築するためのアプローチの秘密を明らかにし、ブランド戦略とブランドデザインがどのように持続可能な変化を促進できるかを説明します。また、ブランド構築の舞台裏や、本質を捉えたブランド変革の詳細を共有します。セッションの終わりには、人々の興味を引き、変化へと誘うブランドを構築する方法をどうやって始めるかが理解できるはずで。

アジェンダ	<p>Day 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introduction/About Kontrapunkt 14.00-14.10 2. Designing for change 14.10-14: 50 3. Process 14.50-15.00 4. Break 15.00-15.15 5. Workshop 1 15.15-16.15 6. Workshop 2 16: 15-16.30 7. Summary&Q&A 16: 30-17: 00 <p>Day 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reflection from Last week 14.00-14.05 2. Workshop 1 14.05-14: 45 3. Corporate identity 14.45-14.50 4. Communication 14.50-15.00 5. Break 15.00-15.15 6. Workshop 2 15: 15-15: 40 7. Workshop 3 15: 40-16.30 8. Employer branding 16: 30-16: 50 9. Q&A 16: 50-17: 00
-------	---

プログラム Advanced

日時	Day1 : 12/5(金) 14:00~17:00 Day2 : 12/12(金) 14:00~17:00
場所	会場開催
タイトル	Systemic Design
テーマ	システミックデザイン
講師	南部隆一氏 他
所属	株式会社ACTANT



講師紹介	<p>南部隆一氏 ACTANT 代表取締役／アートディレクター 国際基督教大学卒。ロンドン大学ゴールドスミスカレッジと東京大学大学院学際情報学府にて修士を取得。2013年にデザインファームACTANT、2020年にはACTANT FOREST をスタート。メディア論や文化人類学を背景に、自然と都市の共創をテーマにしたデザイン活動を行っている。WIRED COMMON GROUND CHALLENGE (2022年) グランプリ受賞。LLL (living lab laboratory) ボードメンバー。</p> <p>武山政直氏 ACTANT 共同創業者／デザインストラテジスト／大学教授 慶應義塾大学経済学部卒業。Ph.D. (カリフォルニア大学)。慶應義塾大学環境情報学部助手、東京都市大学准教授を経て、慶應義塾大学経済学部准教授 (2003)、同教授就任 (2008)。経済地理学、マーケティング論、行動科学を応用したサービスデザイン手法の研究や産学共同プロジェクトを推進中。Service Design Network 日本支部共同代表。</p> <p>津久井かほる氏 ACTANT 共同創業者／ディレクター 慶應義塾大学経済学部卒業、イタリアDomus Academy 大学院サービスデザイン修士課程修了。2013年ACTANT を共同設立。様々な領域のプロジェクトにてリサーチ／デザインディレクションを担当、クライアントの方々と共に顧客／従業員／社会が豊かになる新たな価値を創出する。システミックな変革を促す際に、生活者の価値観や行動を変えるデザインはどうあるべきか探索中。</p>
------	--

説明 気候変動や生物多様性危機への世界的な関心が高まり、ESG やGX (グリーンTRANSフォーメーション) といった考え方が注目されています。海外ではグリーンテック領域での投資やスタートアップが活況を呈しています。日本でも、従来のイノベーション創出に加えて、環境や社会に対する責任が当然のように求められるようになってきました。

しかし、複雑で厄介な課題があふれる社会において、企業はなにを変え、どこを目指していけばいいのか、どういった取り組みをすれば良いのか、その糸口を定めることはたやすくありません。システミックデザインは、システム思考とデザイン思考を融合させた、環境や社会の関係性を重視するデザイン手法です。

短期的なビジネスゴールだけでなく、長期的な視点で変化を起こすことに長けたアプローチとして注目されています。

ビジネスを取り巻く複雑な現状を、包括的なエコシステムの分析によって解きほぐすことで、事業戦略やバリューチェーンを刷新するきっかけを掴むことができます。

また、企業や部署単体では達成することが難しいとされるソーシャルインパクト創出に向けて、多様なステークホルダーとの共創によるロードマップを描き出します。

今回のプログラムでは、『システミックデザインの実践』の著者であるピーター・ジョーンズとクリステル・ファン・アールのサポートを受けて、本を読むだけでは難しい実践的なコツを身につけるワークショップを実施します。

ファッション業界を事例にしながら、システミックデザインの理解を深めることで、ソーシャルインパクトを実装するためのビジネスシフトに向けたヒントを得ることができます。

アジェンダ	<p>DAY 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1: レクチャー: システミックデザイン入門 2: 体験ワークショップ 3: システムマッピングの方法を身につけよう 4: レバレッジポイントを特定しよう <p>DAY 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1: レクチャー: 欧州における動向とビジネスとの関連 2: 体験ワークショップ 3: シフトに向けた価値とゴールを設定しよう 4: システムへの介入策を考えよう
-------	---

日時	2026年 1/16(金)14:00~17:00 1/23(金)14:00~17:00	 <p>DMJ</p> <p>ESSENTIAL PROGRAM</p> <p>宮本 道人氏</p> <p>FUTURITY STUDIO プリンシパルフューチャーシンセシスト</p>
場所	会場開催	
タイトル	SF Thinking	
テーマ	SF思考	
講師	宮本 道人氏 他	
所属		
講師紹介	<p>宮本道人氏</p> <p>株式会社ゼロアイデア代表取締役、株式会社メ空想科学顧問、変人類学研究所スーパーバイザー。科学文化作家、応用文学者、博士（理学、東京大学）。科学・文学・社会の新たな関係を築くべく、研究・創作・ビジネスに取り組む。編著に『SFプロトタイプング SFからイノベーションを生み出す新戦略』、『プレイヤーはどこへ行くのか デジタルゲームへの批評的接近』。ほかAI学会誌、VR学会誌での連載、『ユリイカ』『現代思想』『実験医学』への寄稿など、さまざまな分野で執筆。</p> <p>原作担当漫画「Her Tastes」は2020年、国立台湾美術館に招待展示された。</p> <p>藤本敦也氏</p> <p>東京大学大学院新領域創成科学研究科修士課程修了。ESADEビジネススクール（バルセロナ）経営学修士課程（MBA）修了。2006年、三菱総合研究所入社。同社シニアプロデューサー。専門は、新規事業開発、組織戦略（経営統合等）。ブレインテックなどの先端技術を活用した新規事業から、ペットビジネス、シニアビジネスなど多岐にわたるコンサルティングサービスを現場・ユーザーを強く意識し展開。</p> <p>技術・マクロトレンドと人・社会の変容を織り交ぜた、未来社会像構築も多数実施。</p> <p>株式会社ワイズポケットの創業メンバーでもある。</p>	

説明 SFと聞くと映画やアニメで描かれるトンデモ話、あるいは夢想空想の小説を思い浮かべると思えます。社会や人生を設計するには、フワフワとして現実感がなく、とても参考にできるものには思えないでしょう。

しかし、SFに着想を得た製品やサービスに溢れており、それらを通して新しいスタイルを生みだしたリーダーたちが、SFに大きな影響を受けていることが分かります。なぜそんなことが起こるのでしょうか。それはSFが常に「この技術が悪用された社会ってどんなものだろう」「地球の物理法則がこんなふう覆ったとしたら人間の生活ってどうなるの」といった、未来のリスクや可能性のことをずっと考え続けてきた文学だからです。

SF思考は、未来を見通すSFのストーリー特性に注目し、どうしたら「そうありたい」未来を描いていけるかを追求した思考ツールです。基になっているのは、作家、編集者、読者の三者の考え方です。「つくる」だけでなく「拡張・拡大する」「応用する」ことまで視野に入れることで、ストーリーを共有し、それに向かって突き進む力を導き出します。

「AIが普及することでウチの会社はこう変わる」「去年の実績から考えると3年後はこれくらいの規模になっているはず」。そうした誰かが作った未来予想図に、自分の仕事や会社の存在意義を委ねるのではなく、自らがストーリーを作り、そこに現実を引き寄せる考え方を、楽しみながら身につけるワークショップになっています。

アジェンダ	<p>Day 1</p> <p>1: 合同 イントロダクション</p> <p>2: ワークショップ Day1 前半</p> <p>3: ワークショップ Day1 後半</p> <p>4: 発表・講評・まとめ</p> <p>Day 2</p> <p>1: イントロダクション</p> <p>2: イメージの統一</p> <p>3: 未来のキャラクター</p> <p>4: 未来の職業</p> <p>5: 未来の課題</p> <p>6: 未来の物語</p> <p>7: 発表・講評・まとめ</p>
-------	--

日時	2026年 2/4(水)13:00~16:00
場所	オンライン開催
タイトル	Prototyping
テーマ	プロトタイピング
講師	村上 瞳 他
所属	株式会社mct エクスペリエンスデザイナー



講師紹介 CXデザインユニット

CXマネジメント、UXデザイン、サービス開発、ユーザーリサーチの実務経験を持つメンバーで構成されたファシリテーターチーム。「まずつくって試す」ことを起点に、仮説を見える化し、ユーザーの声から学ぶプロセスや実践的に学べる場づくりを大切にしています。

説明 プロトタイプを作ってアイデアを可視化し、それを使って素早く検証するプロセス・手法を学びます。ウォーターフォールモデルからアジャイルモデルへのシフトを踏まえて、デジタル製品・サービスにおける仮説の作り方、それに沿ったプロトタイプの作成や検証のポイントを、最新のツールに触れながら、体験的に学んでいきます。

アジェンダ ・イントロダクション

レクチャーパート
 ・プロトタイピングのメリットとマインドセット

ワークパート
 ・仮説を素早く形にする(仮説整理とプロトタイピング)
 ・検証して学びを得る(検証インタビュー設計・実践)
 ・全体共有(インタビューの気づき)

プログラム Design Training

日時	2026年 2/27(金)13:00~16:00
場所	オンライン開催
タイトル	Future Design
テーマ	フューチャーデザイン
講師	石原 志保 他
所属	株式会社mct エクスペリエンスデザイナー
講師紹介	<p>フューチャーズデザインユニット</p> <p>不確実性が高い数十年先の未来で、自社のビジネス・市場環境がどのように変化しているのか、それにどのように備えればよいのかは、ビジネスリーダーにとって常に悩ましい大きな問題です。mctはいま存在するさまざまなトレンドや微かな兆しを収集・解析することで、これから起こりうるシナリオを探索し、企業の将来的なビジネス戦略策定を長期的に支援します。</p> <p> 未来の「兆し」収集ワークショップ 未来トレンドの理解と定義 未来シナリオ創出 バックキャストイング（ロードマップ作成） </p>



説明	<p>グローバルな視野で、自社の製品やサービスの未来のビジョンを描き出すプロセス・手法を学びます。グローバルトレンドをベースに、より大きなコンテキストで自社を捉え直し、未来のシグナルから人々が求める未来の意味を探索。</p> <p>さまざまな可能性の中から自社が目指すべき未来の製品やサービス方向を定める方法を学んでいきます。</p>
アジェンダ	<ul style="list-style-type: none"> ・ オープニングとイントロダクション ・ Futures Designの基礎 ・ ワーク <ul style="list-style-type: none"> ①Signal（未来の兆し） ②Future Wheel ③Future Story Sheet ④Future Cone ・ 発表とフィードバック ・ 振り返りとクロージング
プログラム	Design Training

日時	2026年 3/11(金)13:00~16:00	
場所	オンライン開催	
タイトル	Exponential Thinking	
テーマ	エクスポネンシャル思考	
講師	齋藤 和紀氏	
所属	エクスポネンシャル・ジャパン代表取締役	
講師紹介	<p>2017年からシンギュラリティ大学グローバルインパクトチャレンジを主催。</p> <p>金融庁職員、日系・外資系のファイナンス要職、石油化学メーカーの経理部長を経た後、ベンチャー業界へ。経営者に寄り添い、シリコンバレーの投資家・大企業からの資金調達をリードするなど、成長期にあるベンチャーや過渡期にある企業を支えつつ、自らも経営者として様々なチャレンジを仕掛ける。</p> <p>エクスポネンシャル・ジャパン代表、Spectee社CFO、iROBOTICS社CFO等。</p> <p>著書に「シンギュラリティ・ビジネス AI時代に勝ち残る企業と人の条件」（幻冬舎新書）、「エクスポネンシャル思考」（大和書房）など。</p>	

説明 世界を席卷する最先端企業が見据える事業戦略には、共通の考え方があります。それが、シリコンバレーでも注目を集める『エクスポネンシャル思考』。「テクノロジーやビジネスは人間の直観に反して指数関数的に成長する」という考え方です。

人も企業も「今までの常識」が全く通用しない時代ですが、かつてなくテクノロジーの進化が加速する「激動の時代」は、裏を返せば「かつてない大きなチャンスが転がっている時代」であるともいえます。このような時代には、最先端テクノロジーを俯瞰してみる力というものがあらゆる人に必須のスキルとなってきます。

本講座は、このエクスポネンシャル思考を講義と演習を通じて実践的に学習していただくプログラムです。

経営者・ビジネスパーソンだけでなく、あらゆる人に必要な教養としてのテクノロジー、そしてテクノロジーをもって未来を見通す力を研究していきます。

- アジェンダ
- 1: エクスポネンシャル(指数関数的)
 - 2: シンギュラリティとSDGs
 - 3: テクノロジー・メガトレンド
 - 4: エクスポネンシャル思考実践
 - 5: まとめ

プログラム Essential