

Creative Application 2021 2nd

Creationのデザイン1：ビジネスモデルキャンバス

演習講師 渡辺電気株式会社

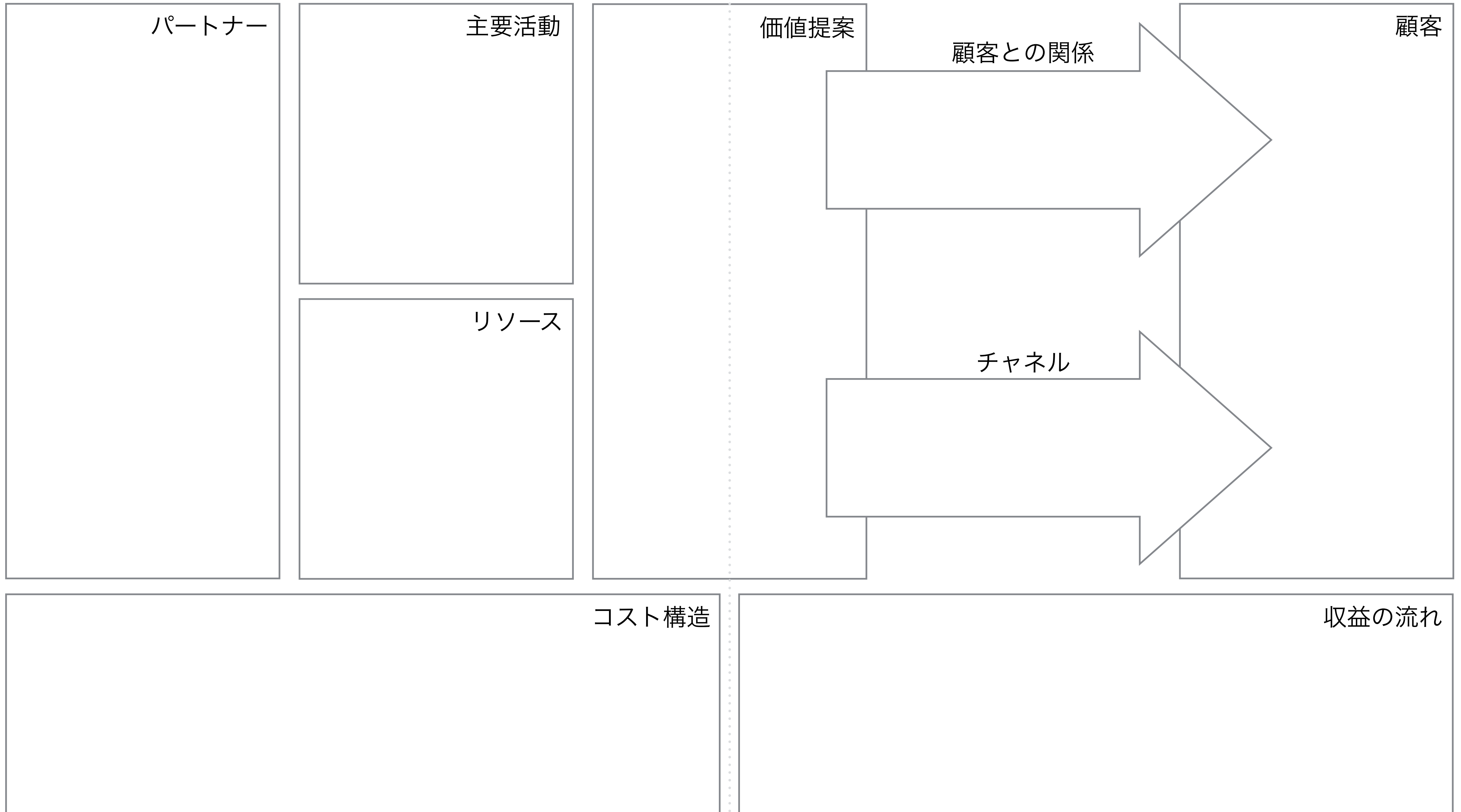
渡邊 賢悟

本日のテーマ

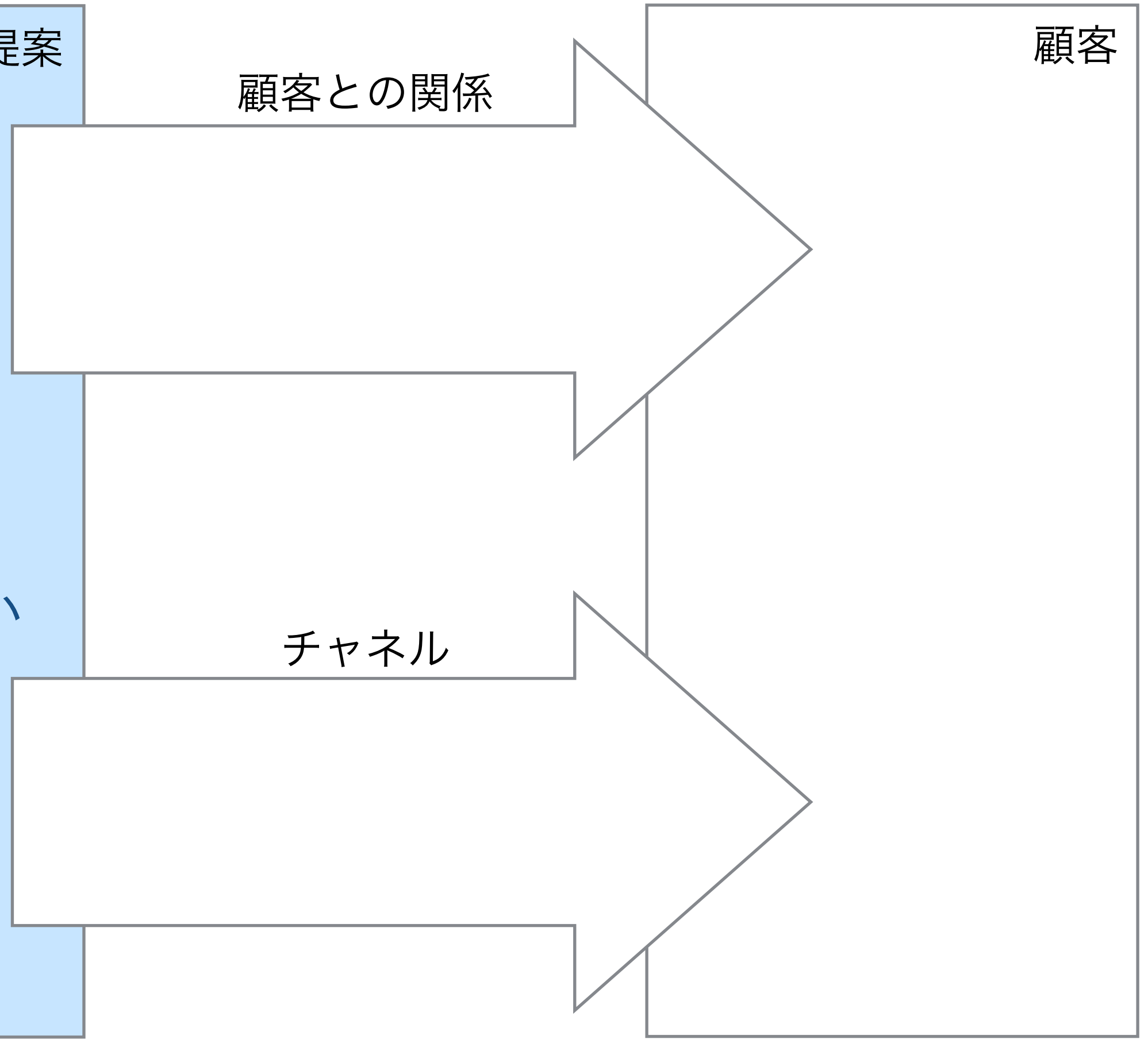
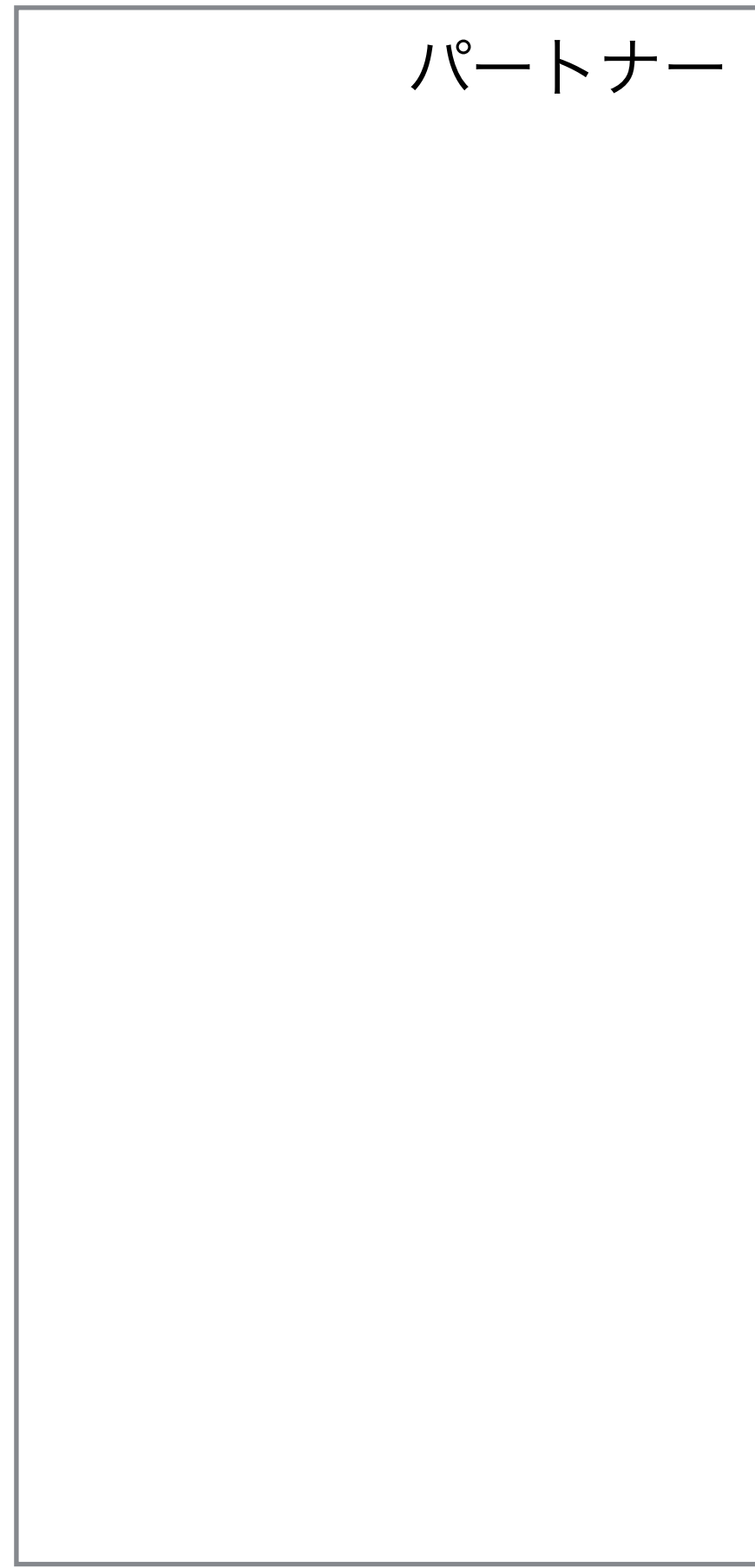
- ▶ **創作設計に至るための試行錯誤に、みちしるべを**

思考を思索に、思索を創造設計に

- ▶ **創造性・創作をデザインする**
 - ▶ きっかけに乏しく、取り組みが難しい
- ▶ **ビジネスモデルキャンバスと応用**
 - ▶ **思考を思索へ導く手法に触れる**
 - ▶ **美意識につながる「良い」の模索**
 - ▶ **思考の整理法を学び、区別と合一を見極める**
 - ▶ **メディア・モデルや東洋の視点を踏まえアレンジ**

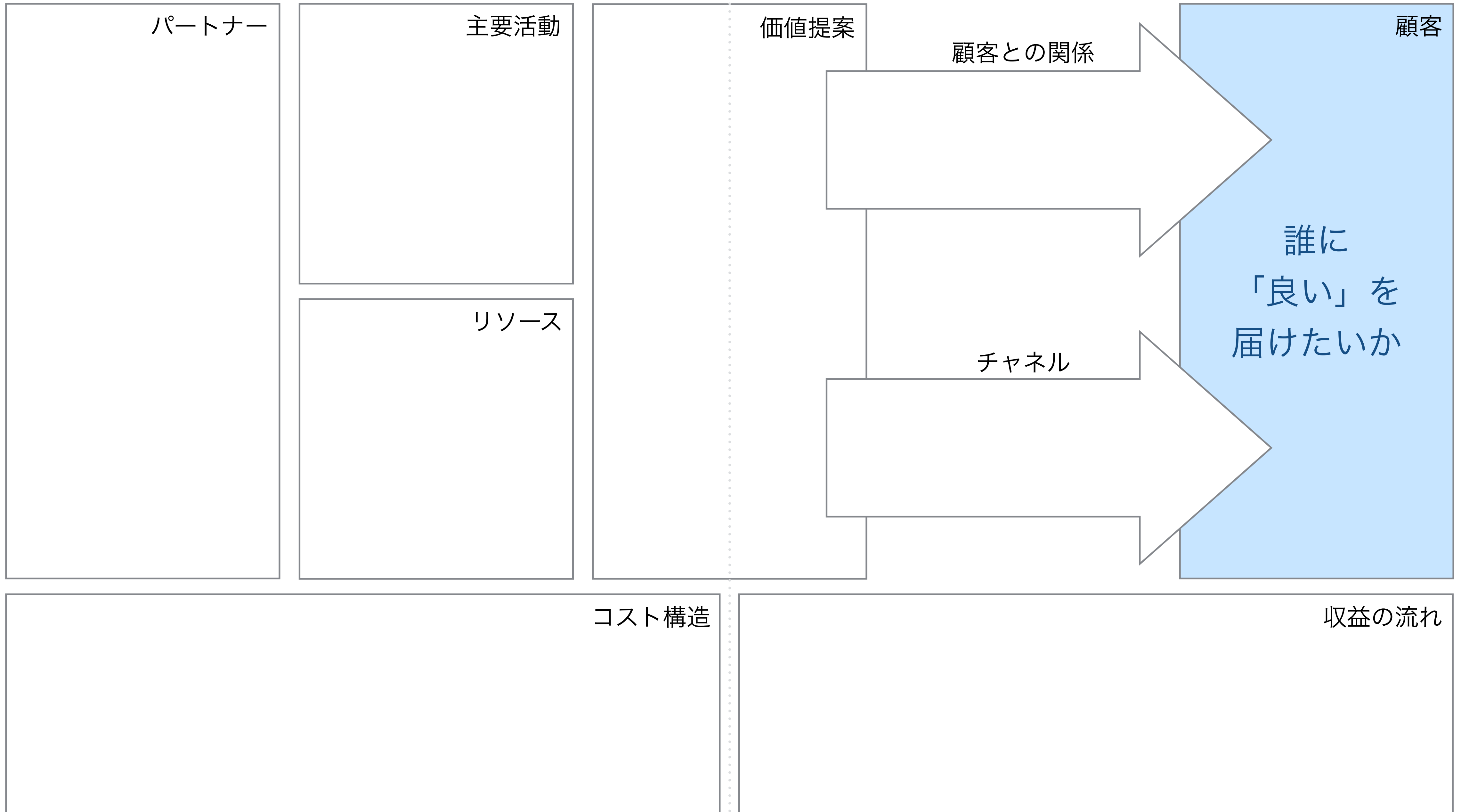


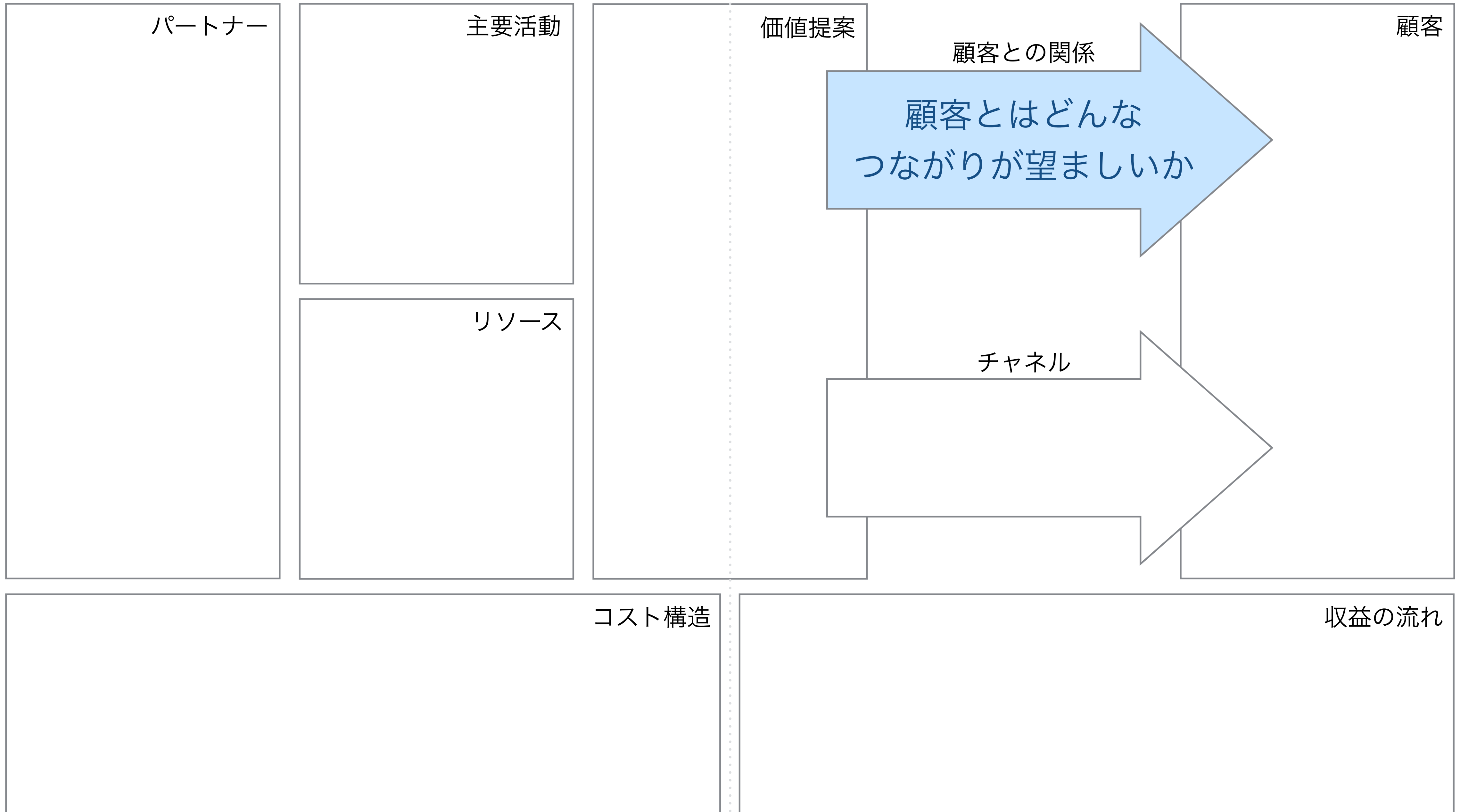
効率



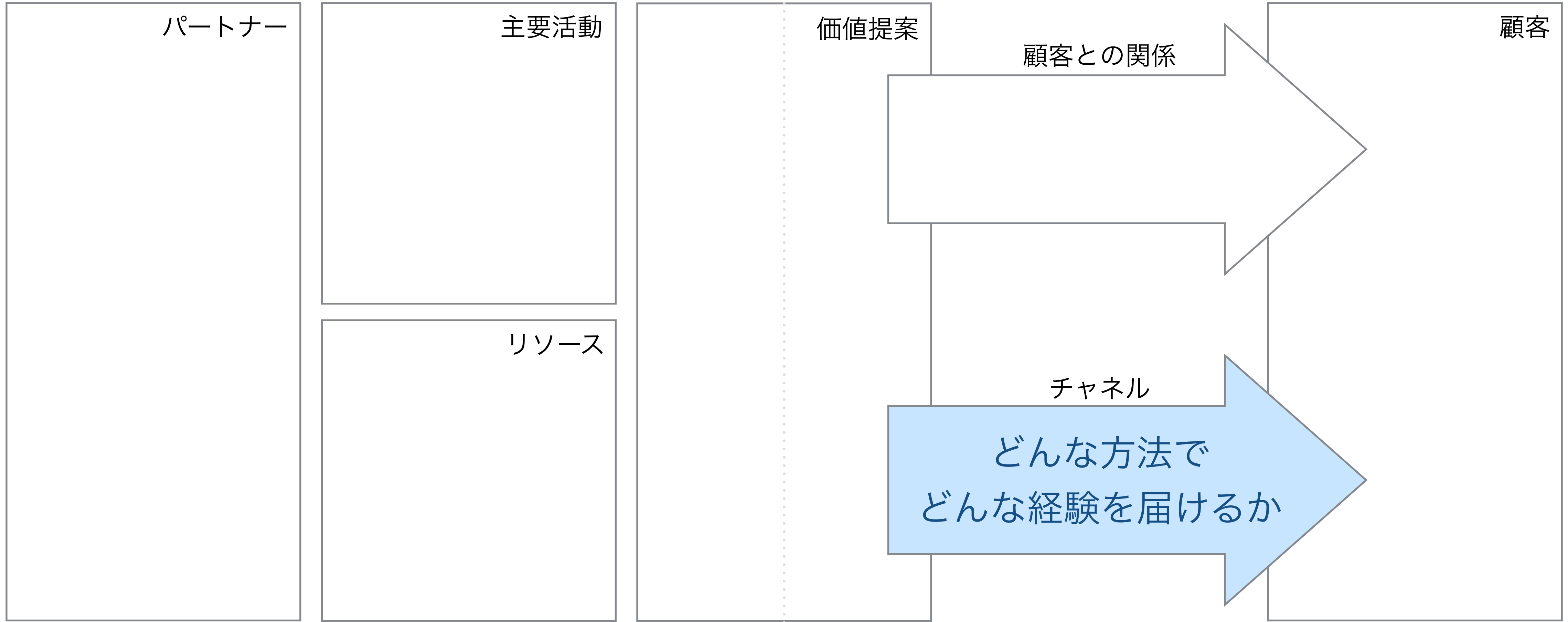
価値



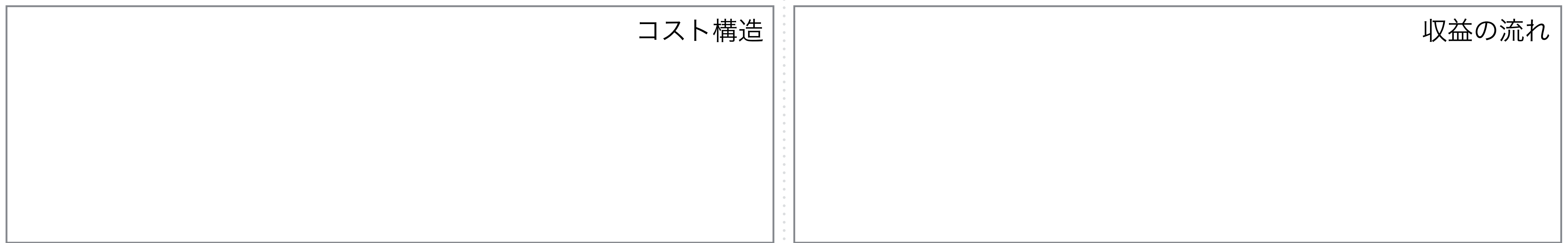




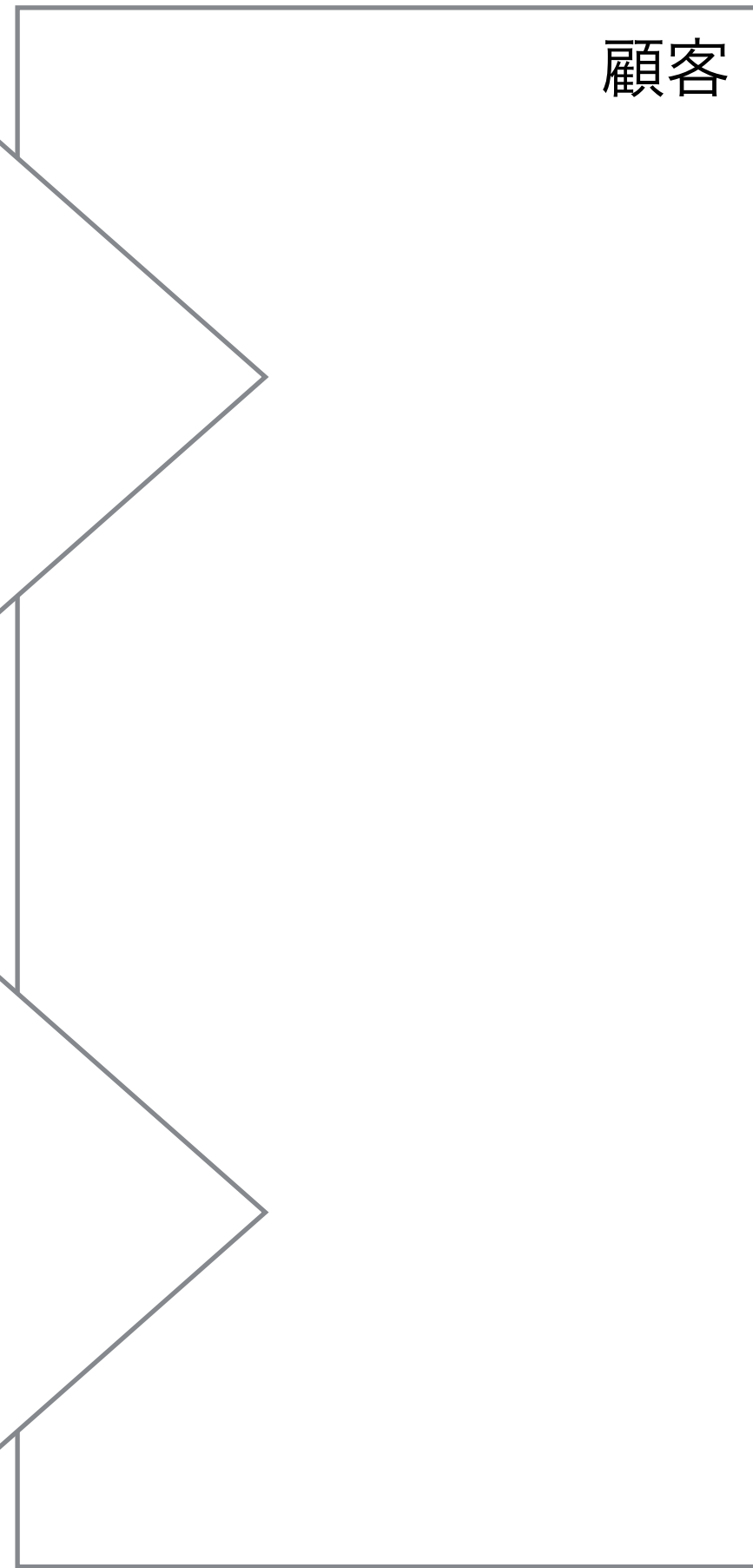
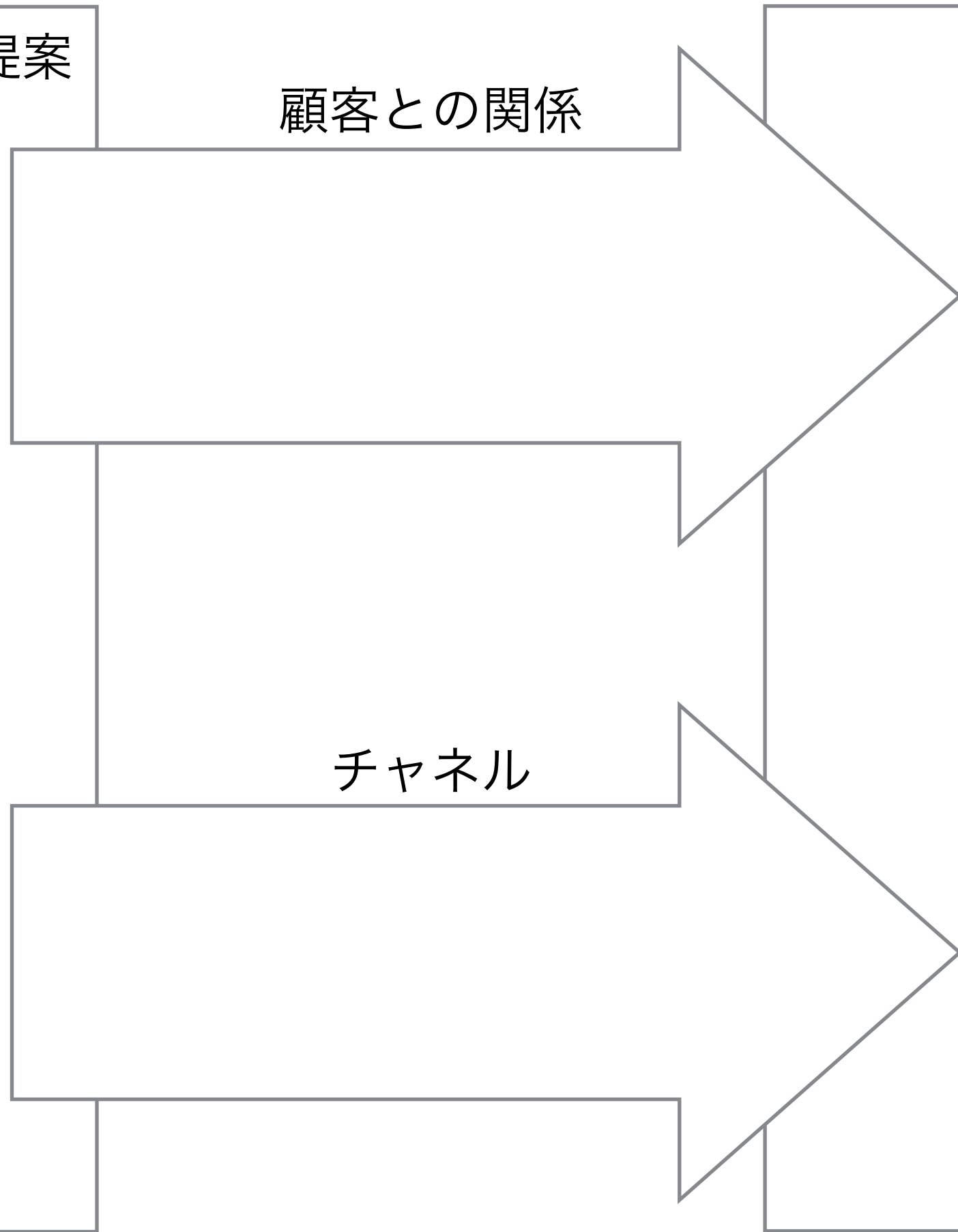
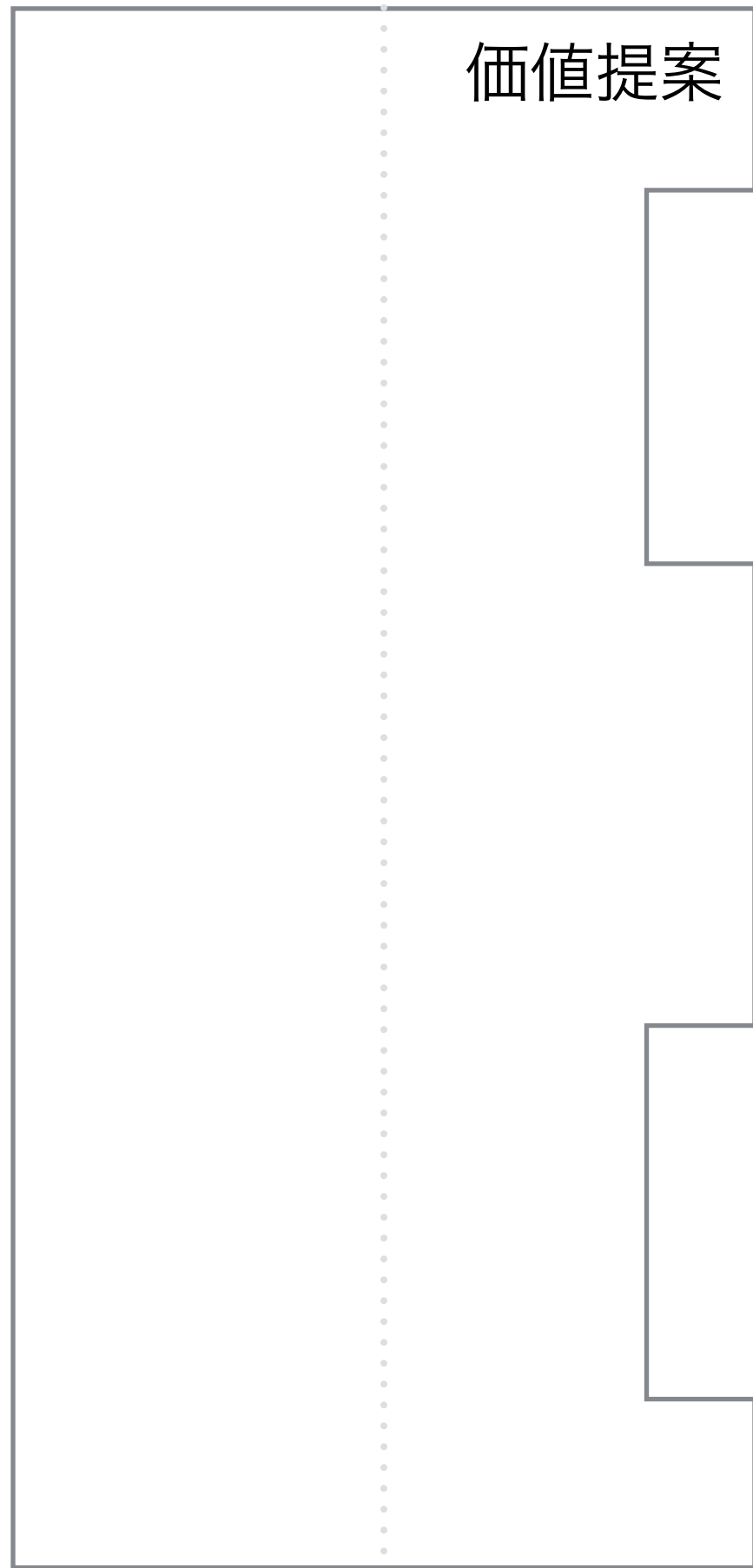
性能



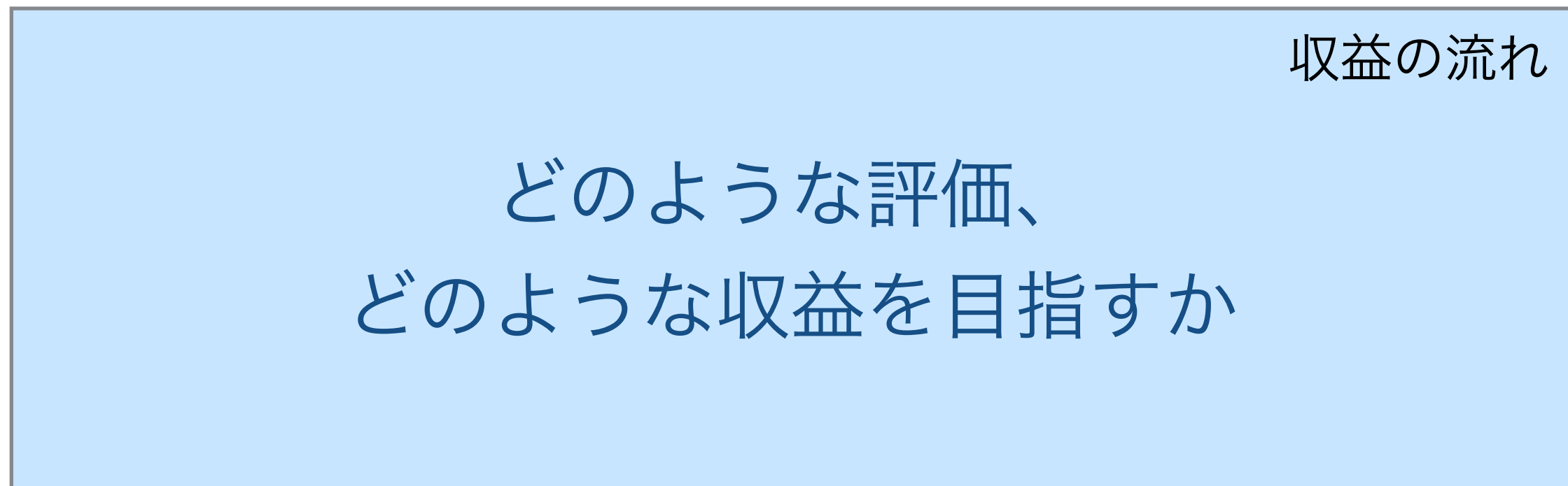
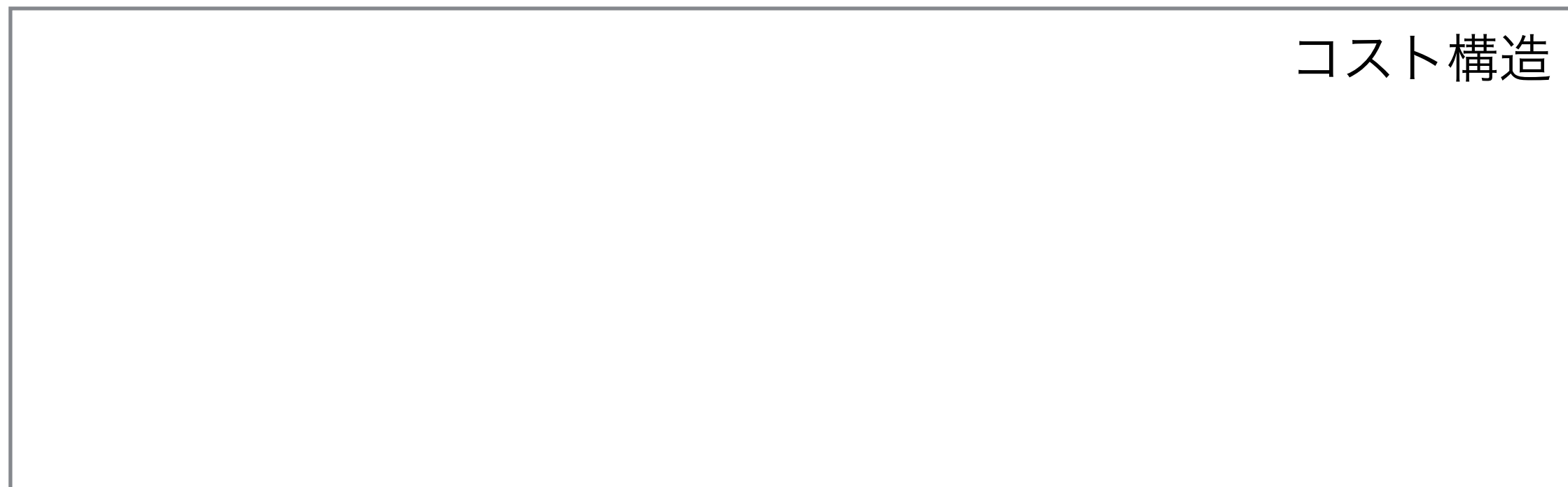
価値



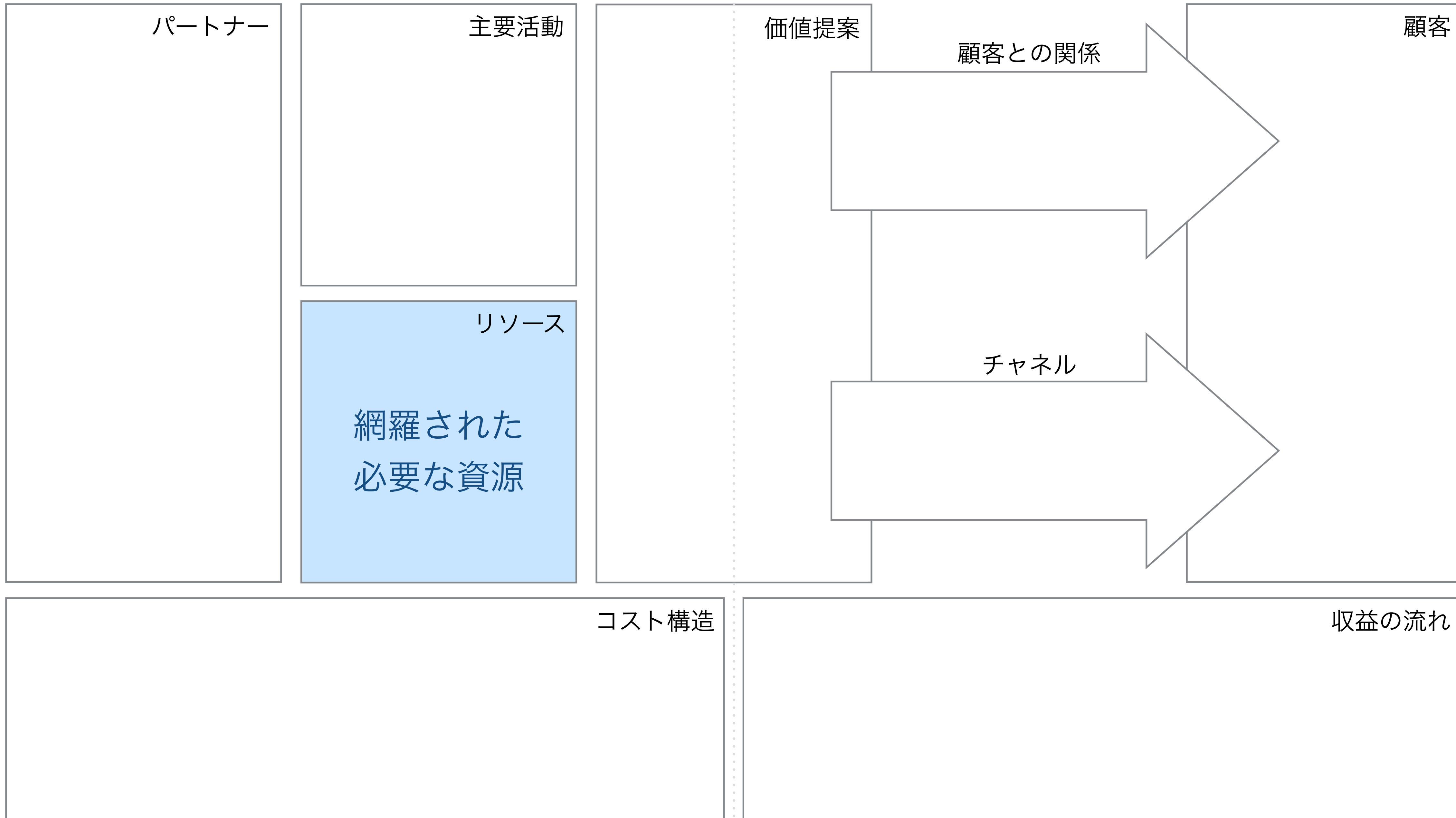
性能



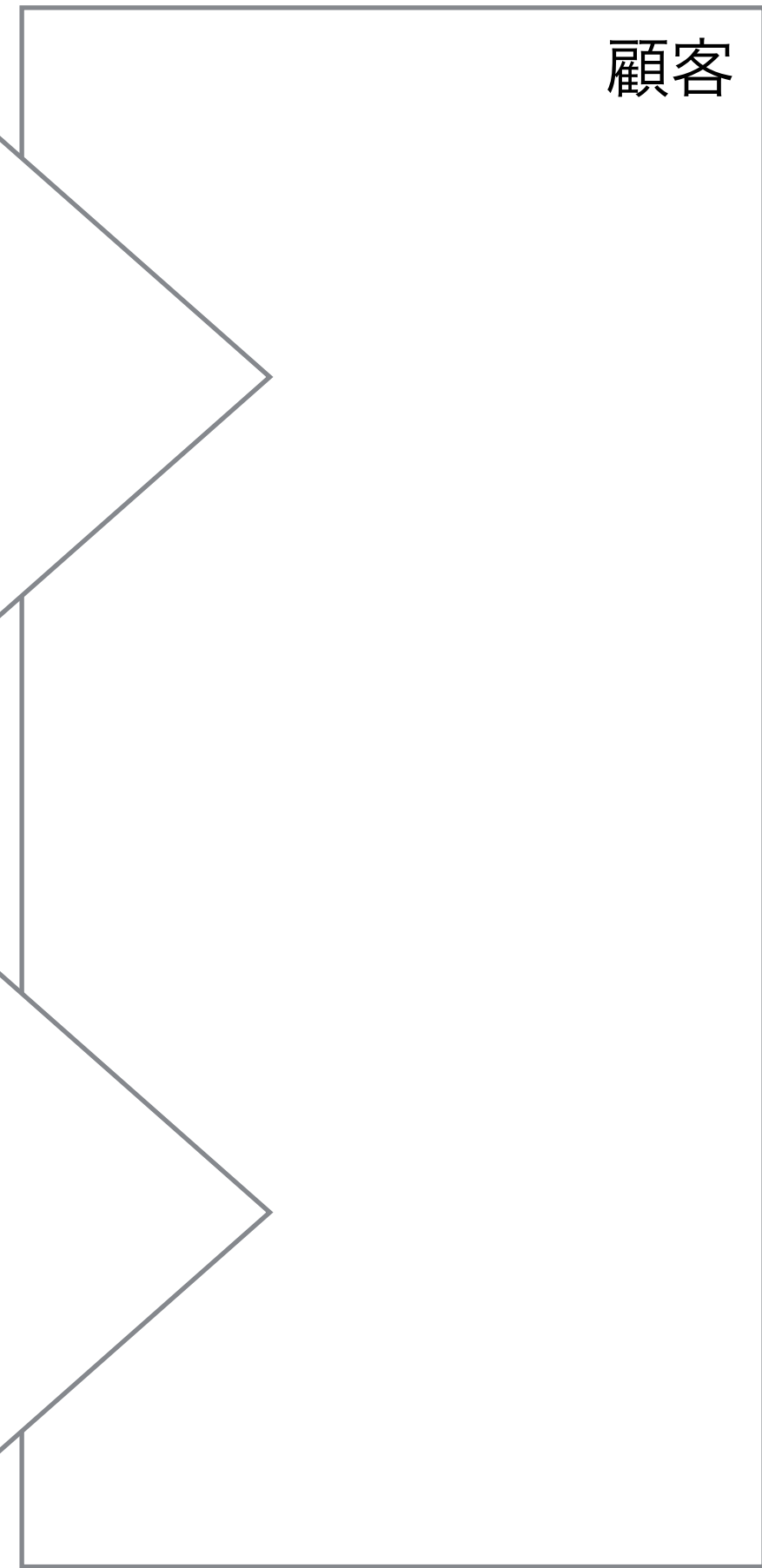
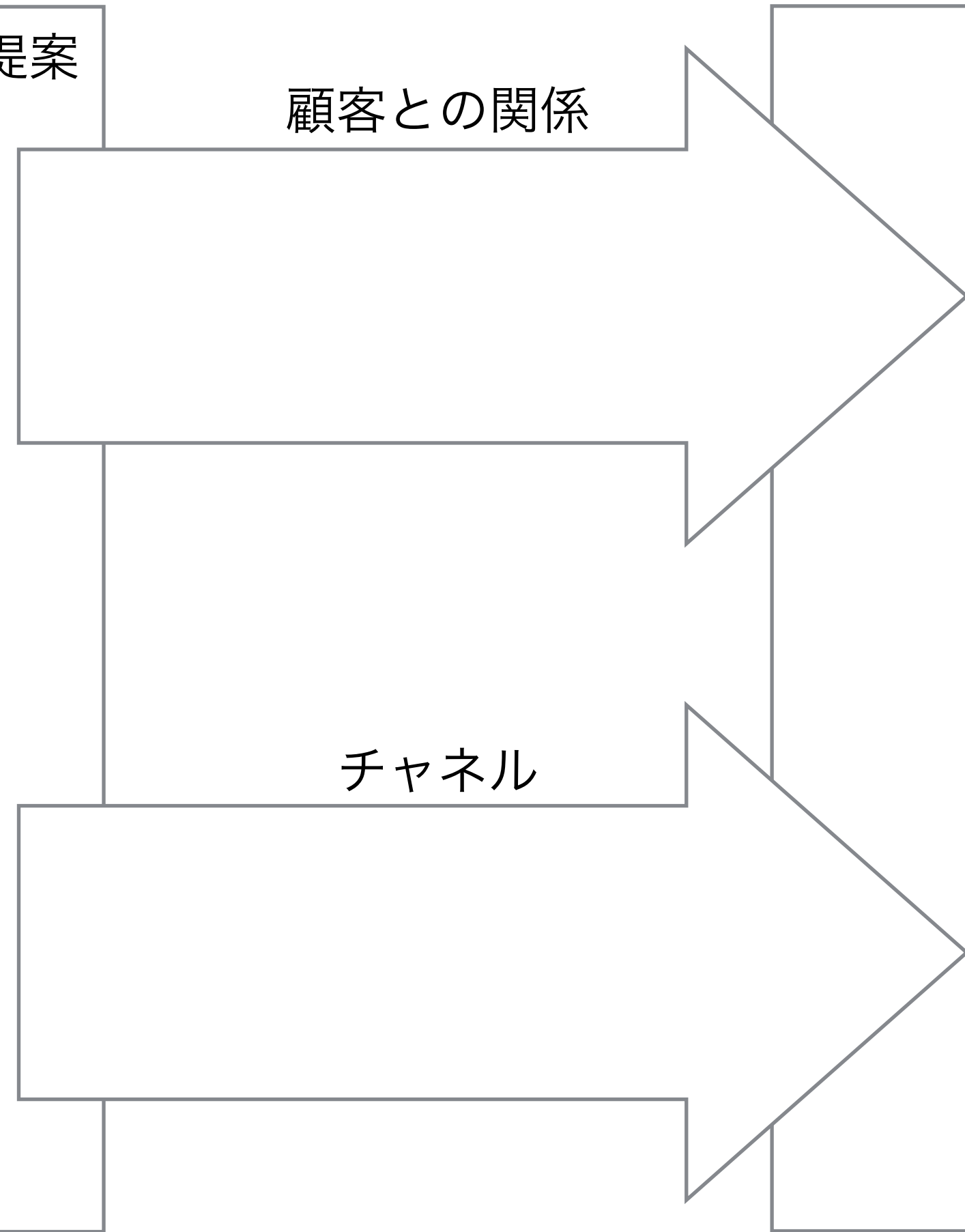
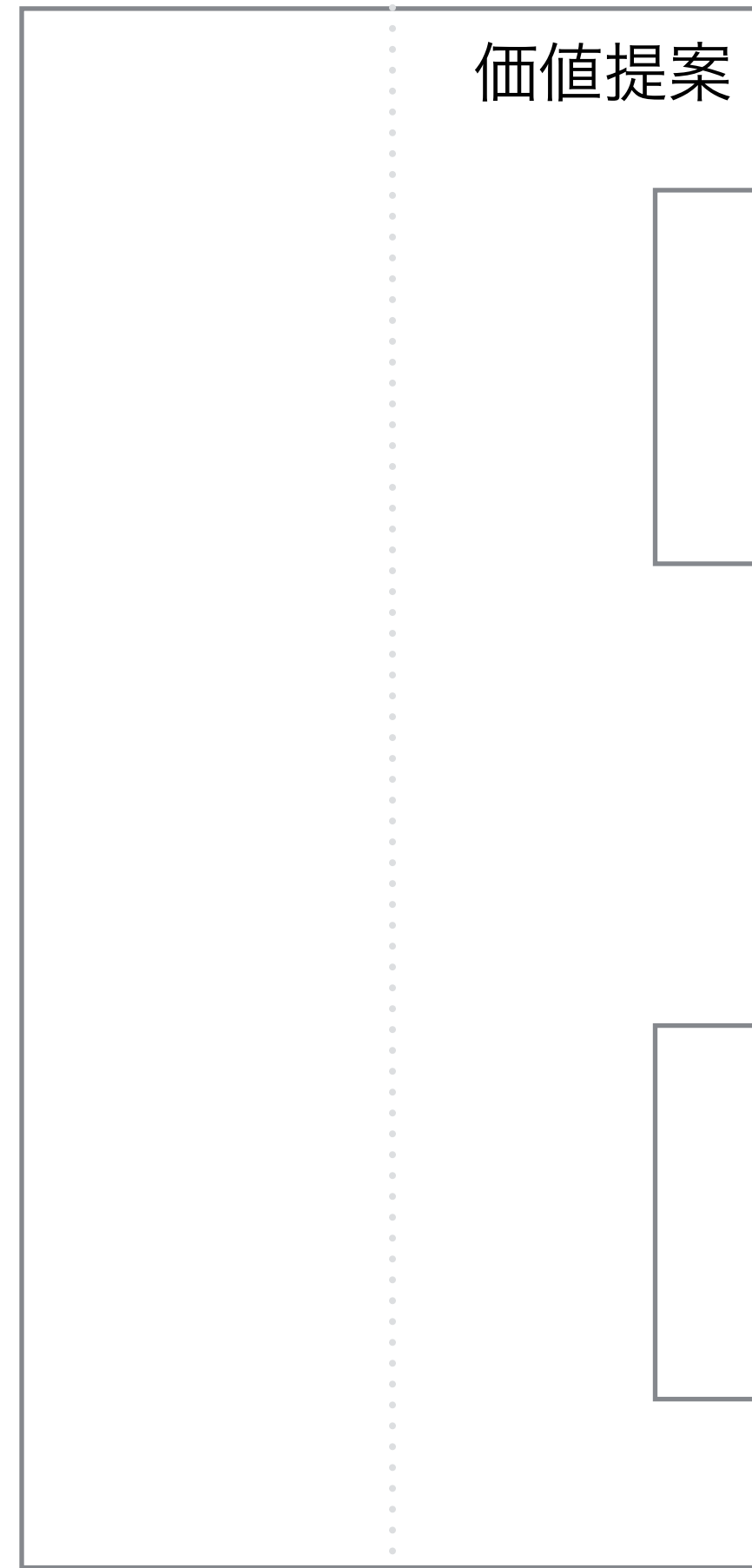
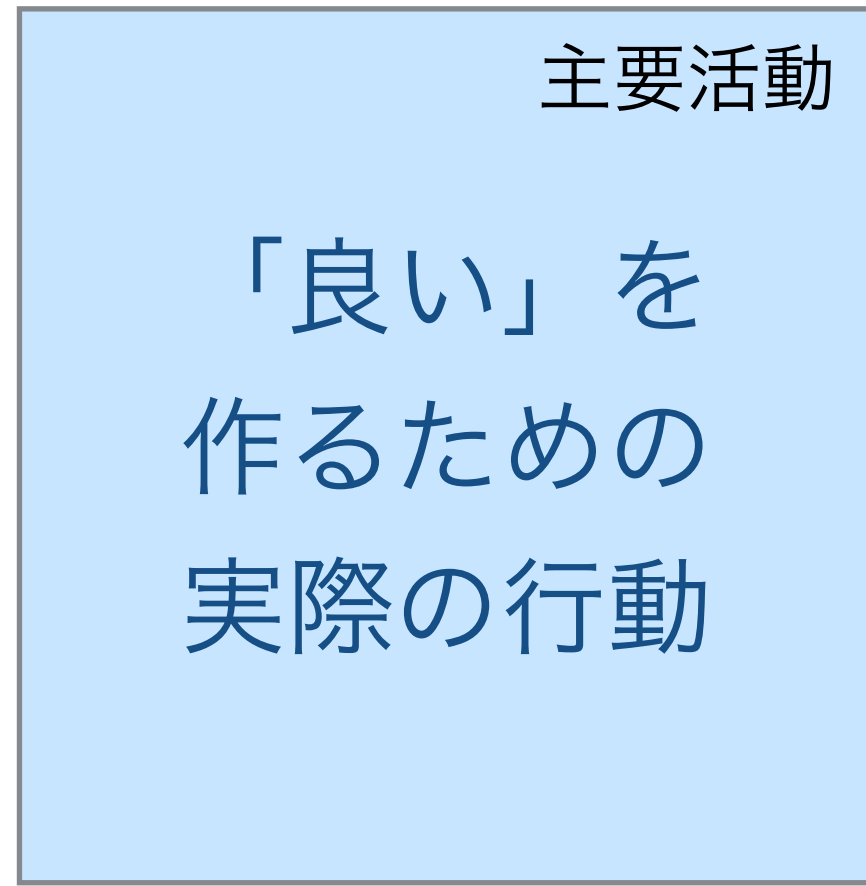
価値



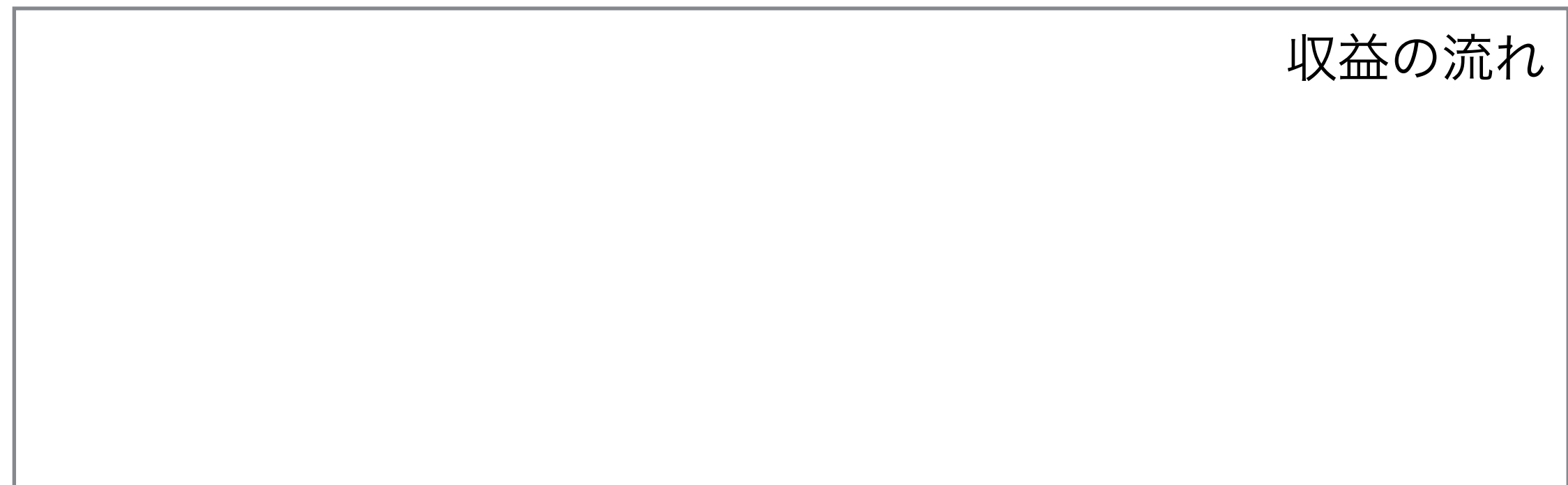
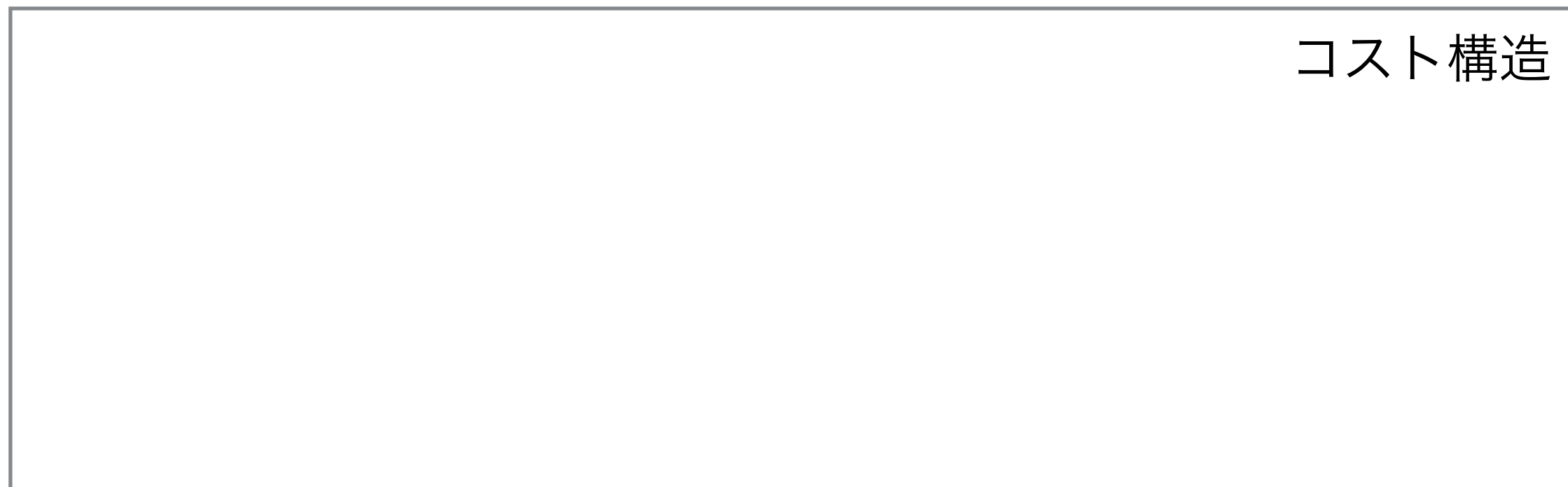
性能

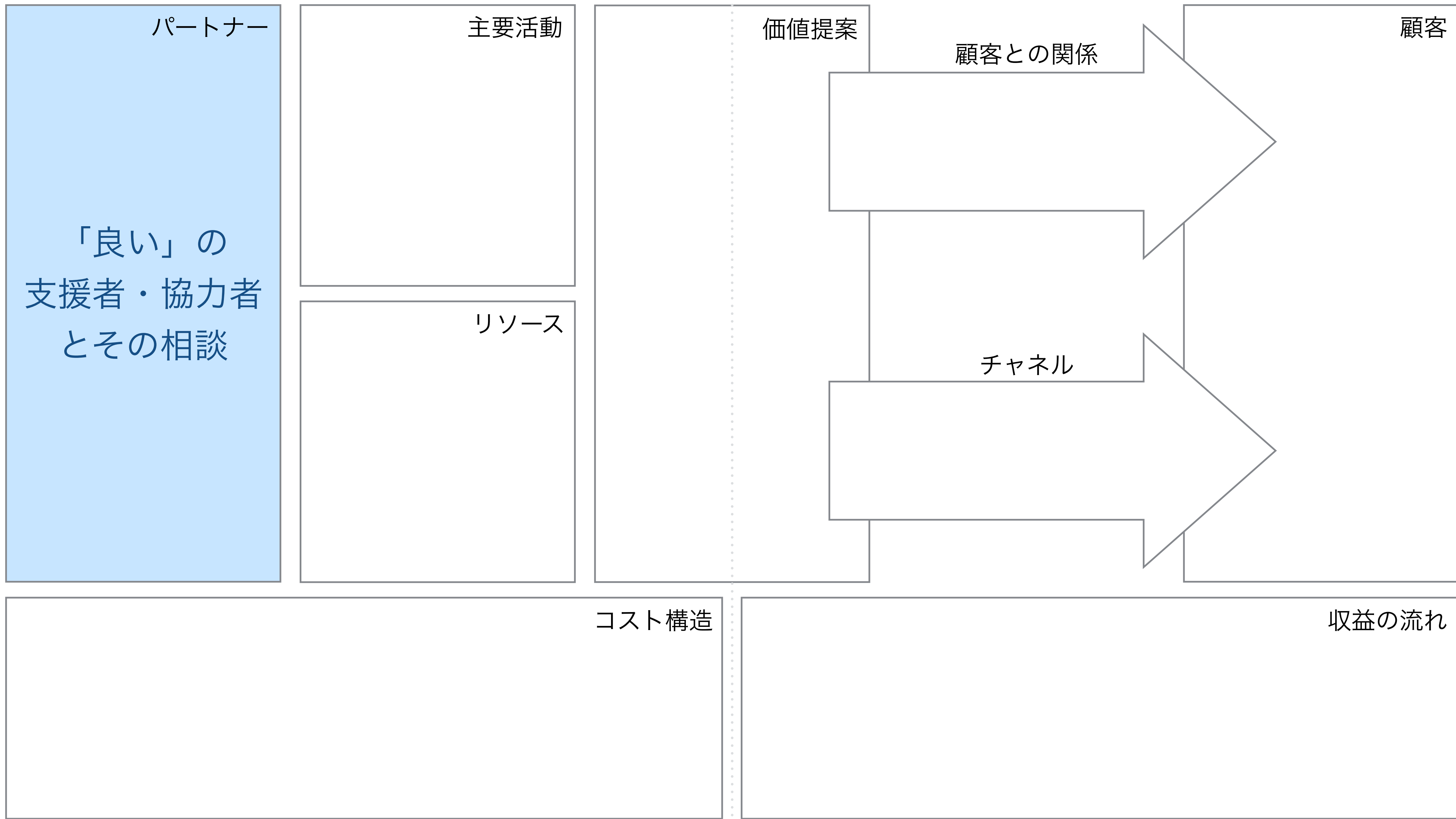


性能

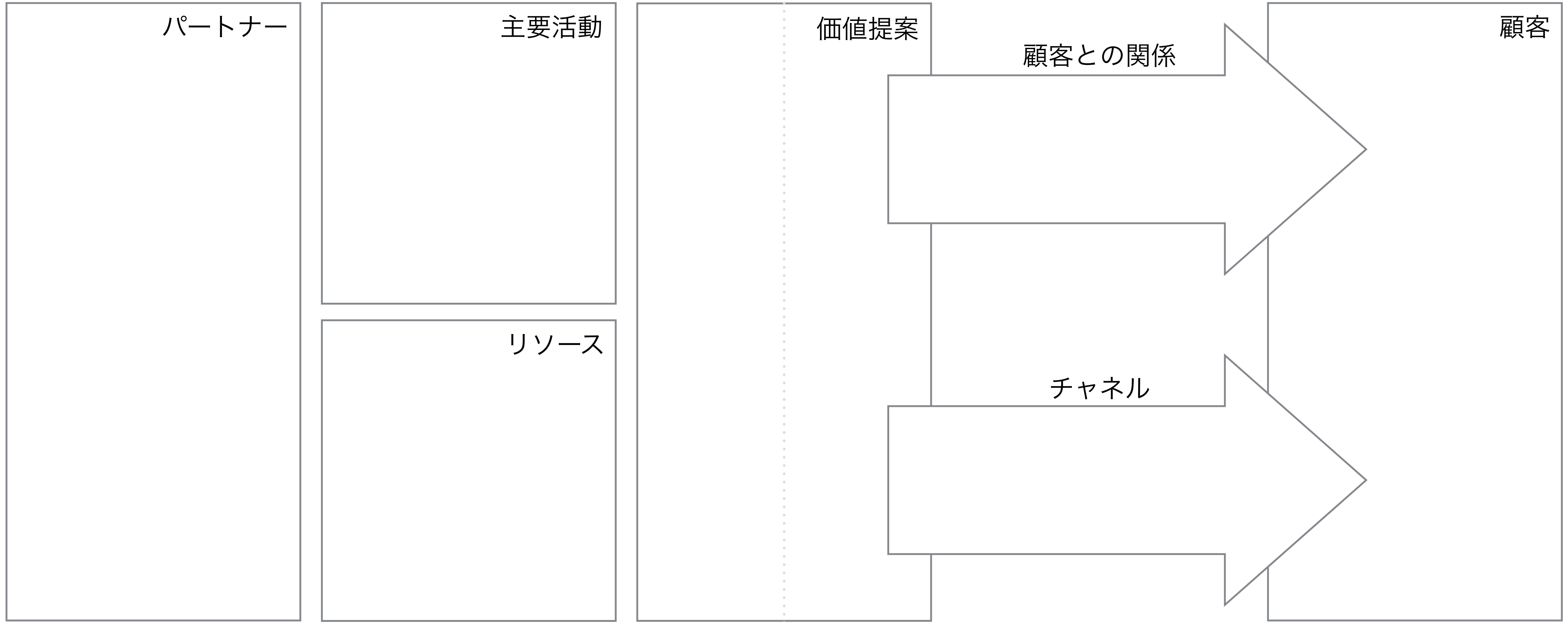


価値

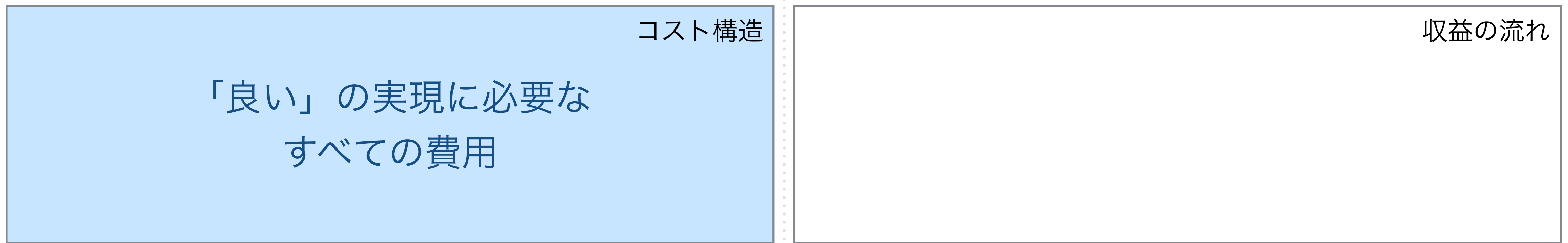




性能



価値



パートナー

主要活動

性能

リソース

「良い」をどれだけ
うまく実現するか

コスト構造

価値提案

顧客との関係

顧客

価値

チャネル

「良い」の意義を
どれだけ高められるか

収益の流れ

性能

価値

ビジネスモデルキャンバス1：可視化の目的

▶ 9つのブロックで可視化するコンセプトモデル

- ▶ ブロックは補助線。キャンバスの表現は自由
- ▶ 要素を追加・整理し，コンセプトを磨く

- ▶ 関係者が全容を**共有・深化**できる
- ▶ 議論から**コンセプトの本質**を探れる
- ▶ **何を分け，何を合わせるか**の指標になる
- ▶ 試行錯誤を通して，**デザインを醸成**できる

関連キーワード

- ビジネスモデルキャンバス
- 紙・ポストイット
- ブレインストーミング
- ビジュアルシンキング
- 共通言語
- ストーリーテリング
- プロトタイピング
- デザイン精神
- SWOT評価

ビジネスモデルキャンバス2：使い方

- ▶ 勘所
 - ▶ ブロックすべてを埋めなくてもよい
 - ▶ 要素整理後、プロトタイピングを試行する
 - ▶ プロトタイプを受け、キャンバスを再び更新
 - ▶ 上記を繰り返す
- ▶ **複数のキャンバスを描く（デザイン）**
- ▶ **磨き込んだキャンバスで本番へ（創作）**

メディア視点とキャンバス

- ▶ キャンバスとメディア・サイクル
 - ▶ 白紙のキャンバスに集う**メディアの場**
 - ▶ キャンバスの試行錯誤は**メディア表現**
 - ▶ キャンバスから浮き上がる**メディア創発**
- ▶ ディスカッション
 - ▶ ブロックの相互作用における**メディア化の促進**
 - ▶ キャンバスに映す、**自己(主観)と客観**
 - ▶ コンセプトの**区別の中に見出す合一？有機的結合？**
 - ▶ **コンセプトの身体性？**

関連キーワード

- メディア・サイクル
- メディア・モデル
- 思考の結び (メディア化)
- 主客二分, 認識論
- 主客不可分
- 主客合一, 西田幾多郎
- 森田真生, 「数学する身体」, 岡潔
- 身体性

創作設計に至るための試行錯誤に、みちしるべを

- ▶ あやふやな**思考**をクリアな**思索**へ
 - ▶ ビジネスモデルキャンバスを手がかりに
 - ▶ デザイン(設計)は試行錯誤から生まれる
 - ▶ 区別すべきものと、合一すべきもの

- ▶ 次回、キャンバス活用の具体例を眺める

質問一助・考察一助

- a. モノづくりは価値と性能をバランスさせる。
どこから取り組むと良さそうか
- b. キャンバスの構造に違和感はあるだろうか？
あるとすれば、どのようなアップデートができそうだろうか
- c. その他、今回の内容で深めたいところがあれば

次回予定

- ▶ **Creationのデザイン2：製作の場のデザイン**

参考文献

1. 藤田一照, 「アップデートする仏教」, 幻冬舎, 2013
2. 藤田一照, 永井均, 山下良道, 「仏教3.0を哲学する」, 春秋社, 2016
3. 飲茶, 「史上最強の哲学入門」, 河出文庫, 2015
4. 飲茶, 「史上最強の哲学入門 東洋の哲人たち」, 河出文庫, 2016
5. 森田真生, 「数学する身体」, 新潮社, 2018
6. 西田幾多郎, 「善の研究」, 青空文庫, 1979
7. 藤田正勝, 「日本哲学史」, 昭和堂, 2018
8. 岡本裕一郎, 「いま世界の哲学者が考えていること」, ダイヤモンド社, 2016
9. 竹田青嗣, 「現象学入門」, NHK出版, 1989
10. マルクス・ガブリエル著, 清水 一浩訳, 「なぜ世界は存在しないのか」, 講談社選書メチエ, 2018
11. アレックス・オスターワルダー他著, 小山龍介訳, 「ビジネスモデル・ジェネレーション ビジネスモデル設計書」, 翔泳社, 2012
12. 沼上幹, 「組織デザイン」, 日本経済新聞出版, 2004