

Creative Application 2021 2nd

Creationのデザイン8：自分たちとものづくりのデザイン

演習講師 渡辺電気株式会社

渡邊 賢悟

本日のテーマ

- ▶ **自分・仲間・目的・方向をクリアにし, つなぐ**

Creationのデザイン(設計)とキャンバス

- ▶ ビジネスモデルキャンバスを例に設計を思索
- ▶ **設計の2ステップサイクル**
 - ▶ 自分, 仲間, 目的, 方向を見出す(区別)
 - ▶ 各特徴を活かすよう調整してつなぐ(合一)
 - ▶ 上記を繰り返す

関連キーワード

- ビジネスモデルキャンバス
- 「ビジネスモデルYOU」
- 「ビジネスモデルforTeams」
- 主客分別
- 主客不可分
- 区別と合一
- 明確化と連携
- メディア化
- メディア・サイクル
- メディア・モデル

自己のデザイン

- ▶ **あやふやな自己の輪郭を描きだす**
 - ▶ 自己は, 今どこでどうしているか
 - ▶ 自己は, どちらを向いているか
- ▶ 相互作用
 - ▶ **自己をクリアに → 外部との繋がりが変化**
 - ▶ **外部の変化 → 自己の次の変化へ**

チームのデザイン

- ▶ **個人とチームの欲求と折衷**

- ▶ 個人は, 自分の希望をチームに求める
- ▶ チームは, 目的達成を個人に求める

- ▶ **相互作用**

- ▶ **セルフとチームのキャンバスの相違点と共通点**
- ▶ **個人とチームのフィットを高める繰り返し**

“もの”づくりのデザイン

- ▶ **人の営みを, “もの”で活性化する**
 - ▶ キャンバスを描き, “もの”の姿を明らかにする
 - ▶ “もの”に関わる自分・チームのフィット
 - ▶ “もの”を輝かせるスキル・スタイルの尊重
- ▶ **設計で, “もの”・顧客・自分・チームを結ぶ**
- ▶ **区別でクリアにし、合一でつなぎ、馴染ませる**

自分・仲間・目的・方向をクリアにし, つなぐ

- ▶ **区別と合一によって目的と方向の系を成す**
 - ▶ **要素をクリアにし, 後にスムーズに繋ぐ**
 - ▶ 用を満たせば, キャンバスでなくても良い
- ▶ 第7回のLily Playgrounds Booksのキャンバス
 - ▶ 改めて見直してみしてほしい
 - ▶ あらたな気づきがあるかもしれない

質問一助・考察一助

- a. セルフ, チーム, ビジネスモデル…どのスケールでも良いので, 自分に身近なキャンバスを描いてみる
- b. キャンバスを描く際の課題やハードルはあるだろうか
- c. 西洋・東洋の哲学・思想との関わりはどうか
- d. その他, ここまでの内容で深めたいところがあれば

次回予定

- ▶ **Wiki読み回・一年総括**

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. ティム・クラーク他著, 神田昌典訳, 「ビジネスモデルYOU」, 翔泳社, 2012
13. ティム・クラーク、ブルース・ヘイゼン他著, 今津美樹訳, 「ビジネスモデル for Teams」, 翔泳社, 2012
14. 沼上幹, 「組織デザイン」, 日本経済新聞出版, 2004