

京都大学

@京都

みんなのイシュー

Kyoto University Our Issue

日時：3月9日(月)13:00～15:00

会場：ホテルグランヴィア京都

定員：100人(参加費無料)

申込先：www.kuoi.info/募集中-ファイナル-ピッチコンテスト/

主催：京都大学産官学連携本部

後援：(財)京都高度技術研究所、京都リサーチパーク(株)、(株)ウエダ本社
文部科学省「大学等シーズ・ニーズ創出強化支援事業(イノベーション対話促進プログラム)」

応募はこちら



京都大学
みんなのイシュー
Kyoto University Our Issue
とは?

みんなのイシューは文部科学省「大学等シーズ・ニーズ創出強化支援事業」による京都大学におけるプロジェクトです。大学関係者と大学外の人が協同するワークショップを開催して、技術(シーズ)志向ではなく、ユーザや社会問題(ニーズ)指向、デザイン思考による大学の研究の活性化を行うことを目的としています。

イシュー(課題)からイノベーション創出へ

3 ピッチコンテストによる 第三者からの検証

サービスの中核となるコアコンセプトを極めて短いプレゼンテーションにまとめて、様々な立場の聴衆に対して説明を行い、会場からのインタラクティブなフィードバックを受けた後、複数の基準から成る観客の投票によって、順位づけを行うことで、可能性のあるコンセプトを選び出します。主にスタートアップの投資先の選出、アイディに賛同するチーム作りのために、シリコンバレーのインキュベーションプロセスにおいて、頻繁に用いられる手法です。

プロジェクトリーダー

京都大学産官学連携本部イノベーション・マネジメント・サイエンス研究部門

客員准教授 瀧本哲史

Twitter でみんなのイシューを募集中!

 #issue2013

お問い合わせ：京都大学みんなのイシュー事務局：info@kuoi.info(中原)

フェーズ

1 課題出しワークショップ ワールドカフェによる アイデアの創出

10月19日～12月4日 4回開催

ワールドカフェなどの創発を促す手法を用いて、様々なバックグラウンドの参加者が、アイデアの発散と収束をくり返すことによって、社会課題の抽出、シーズ、ニーズのマッチングなどを行い、すでに発見されている社会課題、場において顕在化する社会課題、そこから生まれるニーズの仮説だし、シーズとのマッチングを行います。この際、技術シーズの实在や伝統的な研究部門の分類にこだわらず、あくまでも、社会全体の最適化という視点を重視します。

フェーズ

2 具体的なアイデア に対する、技術的検証、 プロトタイプづくり

12月14日～2月1日 4回開催

プロトタイプづくりその1

対話型ワークショップのプロセスで、大量に創り出した各アイデアについて、アイデアマネージャーをアサインし、その「アイデアマネージャー」がワークショップの最終段階である、ピッチコンテストに向けて、コアコンセプトの仮説を構築し、その仮説の中で、さらに検証する意義のあるコアコンセプトに数を絞り込みます。

アイデアの実現が見込まれる場所（医療現場、公共交通機関など）を利用して、一般市民、想定利用者に近い人を巻き込んだ上で、行動観察、エスノグラフィを取り入れたワークショップを行います。第一段階で得られた抽象的概念的な考察を、より現場に近い「場」において、より現場のニーズに近い人に参加させることを通じて、現実感のある、喫緊かつ本質的な課題を解決出来るアイデアの仮説を造りだします。

プロトタイプづくりその2

検証する価値があると判定されたコアコンセプトについては、今回のワークショップを通じて、構築された人的ネットワークデータベースを利用して、研究者、専門家、潜在的顧客などを集めた、横断的な問題解決チームを構築し、そのチームを中心に、バーチャルな事業体を創り、引き続き、共同研究や競争的資金獲得を行うためのニーズ調査、技術調査、マーケティング調査を行うためのチームにして、社会と大学との継続的な対話のプラットフォームに発展させていきます。

フェーズ

3 ピッチコンテストによる 第三者からの検証

サービスの中核となるコアコンセプトを極めて短いプレゼンテーションにまとめて、様々な立場の聴衆に対して説明を行い、会場からのインタラクティブなフィードバックを受けた後、複数の基準から成る観客の投票によって、順位づけを行うことで、可能性のあるコンセプトを選び出します。主にスタートアップの投資先の選出、アイディに賛同するチーム作りのために、シリコンバレーのインキュベーションプロセスにおいて、頻繁に用いられる手法です。

ワールドカフェとは。

○ グループ5名程度のグループを作り、カフェのようなリラックスした環境で、テーマに関するアイデアを次々と出します。

○ 各グループのメンバー2名「旅」に다させて、次のセッションを開始します。新たに参加したメンバーが前のグループで議論されたことのまとめを話題提供として出して、それに触発された他のメンバーがさらにアイデアを出します。

○ このプロセスをくり返すことで、メンバー全体の学習や創発をおこりやすくします。