放課後モノづくりと ワークショップ

田中 章愛 / 品モノラボ発起人

田中章愛 さん

大手電気メーカーにて ロボット・エンジニア や新規事業創出をやっ ている。

品モノラボというコ ミュニティーを設立し 運営している。



放課後から生まれる価値

放課後=本業外

放課後(アフ レゴマインド 世界最小サイズ ターファイブ) ストームなど のArduino、 を中心に活動 の取り組みを 8pinoを発表。 している。

放課後から生まれる経験学習(アクションラーニング)

オープンなコミュニ 趣味を超えた放課後活 ティーによってアイディ 動によって数多くの出 アから製品化までを実 会いがある。

品モノラボの特徴とコンセプト

メーカーとメイカーが集まって活動する。

酒から始まるコミュニティー。

楽しいことが価値になる。

自分で作ったものを自慢し合う。

緩やかなつながりと活動

コンセプトは モノ作りバンド Make,Play, Debut

Meet up→Workshop→
Band→Exhibition→Debut!

4

本業へのフィードバックにもつながった

本社の事業創造においても影響を及ぼす。

社内でモノ作りラウンジ

をDIYで制作

品モノラボの具体的な活動

シリコンバレー活動を始めて1モノ作りマで開催されたメ年半余。テレガジン「品イカーでの出品ビなどの取材モノくらぶ」も増えたを発行

などなど

まとめ

コミュニティー構築は **ゆるく、あつく** 求められるものを **コミュニティーで作る**

作り手側の エクスペリエンスデザインが必要

原田泰(公立はこだて未来大学教授) 木村博之(チューブグラフィックス代表) 小池星多 (東京都市大学准教授)



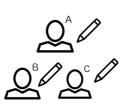
情報デザインフォーラム Vol.15 ワークショップの実践



「自分は何者?」を 図解する

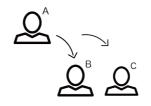
3人で1人 最後の共有まで職種は言わない 参加者は100人程度

15分間 自分は何者?を図解する

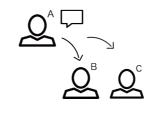


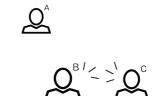


A→BCに無言で見せる A→BC 言葉で説明





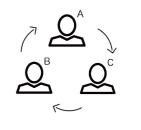




BCがAについて議論



A・B・C全員で共有



会場全体で共有



Service Design Workshop

安藤昌也(千葉工業大学准教授) 脇阪 善則(楽天編成部ディレクター) 浅野 智(UX/HCDコンサルタント) 山崎和彦(千葉工業大学教授)

情報デザインフォーラム Vol.15

ワークショップの実践

5分間

各人で、飲食店での体験を記入 うれしかった体験と

残念だった体験を 具体的に記入する



2 10分間

各人で、体験を6つに分類して記入

ここで語られた体験を縦軸に「ヒト・モノ・ビジネス」という視点と、横軸に「お店に入る前、お店の中、お店を出た後」の6つの視点に分類



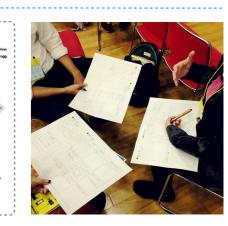
	入店前	店内	出た後
人の視点			
モノの視点			
ビジネスの視点			

3 15分間

グループで、ギャップが大きな体験を探す

6つの分類を参考に、 自分が飲食店に求めていた 「期待」と「結果」のギャップが 大きかった体験を グループ内でシェアする





4 グループで、ポストイットに体験を記入し全体で共有

事前期待には様々な期待がある 過度な期待を裏切ることが重要



5 帰りにポストイットを入口に貼って出る