

社内のエンジニアの知恵を集めて差別化できる商品企画・開発する手法

チームで電子機械の商品企画やシステム構成を創造的に作り上げる体験

多くの関係者が集まり、アイデアを出し合いながら新しい視点を見つけるブレインストーミングの手法をベースに、複数のアイデアのまとめ方や発展のさせ方について考えます。お客様の言葉を技術の言葉に変換するときの難しさについて考え、どうすれば、お客様が望んでいるものが商品になるのか、具体的な顧客の要求事象とそれを実現するための機能の抽象化を通して考えます。身近な家電製品等のメカトロニクスシステムの設計をベースに、ハードウェアとソフトウェアの役割を見直し、システム価格や要求仕様などを考慮しながら他社と差別化するための発想や視点を議論します。

以上の体験的学習は、すべて4, 5人からなるグループで実施され、人のアイデアによって自分のアイデアをさらに良いものにするシナジェティクスな雰囲気の醸成することを目的としています。



特徴 1

自由にアイデアを話し合えるチームを作る

どんなアイデアも否定しないで議論できるチームを体験します

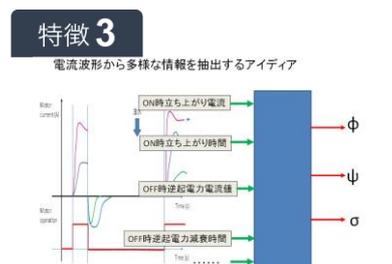


特徴 2

新しいアイデアを着想し、具体的な設計・開発に結び付けてゆく。

構造・アルゴリズムなどのアイデアをチームで練り上げる

他人のアイデアを聞きながら自分のアイデアを補強する力を獲得します



特徴 3

電流波形から多様な情報を抽出するアイデア

世の中にないものを設計・開発するプロセスを体験する

新しいメカトロニクスシステムを考えだす力を身につけます



特徴 4

ユーザーの要望をエンジニアの言葉に変換する体験

いろいろな手法で「お客様言葉」を「技術用語・部品」に変換してみます

学習時間

合計約 **8** 時間

対象者



開催場所

貴社指定場所
(応相談)

講師プロフィール



高橋 宏

元湘南工科大学情報学部情報学科・教授

1983年、東京工業大学大学院総合理工学研究科修士課程修了。東京芝浦電気(株)電子事業本部を経て、1986年4月～2007年3月、日産自動車(株)総合研究所。先進車両の研究に従事、主管研究員。2007年4月～2024年3月、湘南工科大学情報学部情報学科教授。「煩わしくない情報提示手法」などについて研究。専門は、ヒューマンマシンインタフェース、知能機械、認知科学。博士(工学)

講師についてもっと詳しく /

<https://researchmap.jp/read0150378>



プログラム

1. はじめに		
2. チームでアイデアを育てるための基本とは		
(1)	自由な発想で他人と協力しながら課題を解決する雰囲気を作る	#アイスブレイク手法、#チームビルディング
(2)	戦略的課題設定/設計指針（仮想的なゲームによる体験実習）	#競合他社が実現したくない仕組みを考える、#自社の強みを見直しアピールする
3. お客様言葉を創造的商品に結び付ける方法		
(1)	お客様言葉に潜む商品の本質の魅力とは	
(2)	お客様言葉から技術課題への変換体験（世の中にないシステムを創造するケーススタディ実習）	#品質機能展開手法について、#手法の体験、#具体的要求事象から普遍的機能設計へ
4. ハードウェア+ソフトウェアで創造的商品に結び付ける方法（身近な家電などについてのケーススタディ実習）		
(1)	ハードウェア（センサデバイス）で創造的商品を設計する	
(2)	ソフトウェア（アルゴリズム）で創造的商品を設計する	
(3)	ハードとソフトのバランス設計	
(4)	他社差別化のための設計視点	
5. おわりに		
(1)	理想と現実を埋めるマインド	
(2)	毎日の業務へのヒントと実践（良い癖と悪い癖）	

本講義内容・時間はご提案です。

実際には、ご希望をうかがった上で、内容や時間など御社に最適なプログラムとなるようカスタマイズいたします。

ご質問・お申し込みは、お気軽に担当者または右記窓口までご連絡ください。

お問い合わせ窓口

東京電機大学 リスキリング事務局

Eメール：information-tdudtec@jim.dendai.ac.jp

電話：03-5284-5202（学長室内）

（3営業日を目安にご連絡いたします）