

2018年11月

【新刊発売のご案内】

『INNOVATION DESIGN イノベーションデザイン』

～博報堂流、未来の事業のつくり方～』

著：イノベーションデザイン編集会議

フィロソフィーである「生活者発想」で未来をつくる会社、博報堂。その業務領域は従来の広告会社の枠を超え、イノベーション／事業開発領域にまで拡張しています。

本書は、博報堂で現在拡張しているイノベーション／事業開発領域の最新事例をもとに博報堂グループ内のチームとそのソリューションを幅広く紹介するものです。27の事例を取り上げている他、8つのプロジェクト、さらには博報堂D Yホールディングスのkyuの活動も取り上げています。

デジタルテクノロジーの発展により、破壊的イノベーションの波があらゆる産業を飲み込もうとしている今、未来のための事業戦略はどうあるべきか？変化の時代を生きる全てのビジネスパーソンに役立つ、「事業変革」のヒント集です。



『イノベーションデザイン～博報堂流、未来の事業のつくり方～』

著：イノベーションデザイン編集会議

ページ数：208 ページ

定価：1,800 円（税別）

発行：日経 BP 社

書店発売日：2018年11月30日（金）

目次

序章 博報堂のイノベーションデザイン

第1章 なりたい未来

対談 不確実な未来を見通すには 宮澤正憲 × ゲルフリート・ストッカー

01 未来の生活者像からのバックキャストिंग ——パナソニック「100周年 家電ビジョン」

02 アートシンキングで新たな事業領域を切り拓く ——バンダイナムコグループ×アルスエレクトロニカ「Pacathon」

03 未来を俯瞰することで創発を促す ——トヨタ自動車「未来年表」

04 越境する思考から「創造的な問い」を生む ——恋する芸術と科学

PROJECT 未来の可能性をプロトタイプングする ——東京大学価値創造デザインコンソーシアム

第2章 機会発見

対談 生活者の行動から機会を発見する方法 宮井弘之×篠田裕之

05 先進的な消費行動から5年後のマスを洞察する ——SEEDATA

06 生活者との対話から事業の可能性を見出す ——VoiceVision

07 若者を知ることで未来の市場を知る ——若者研究所

PROJECT 最先端のシーズから未知の可能性を見出す ——Future+Design

PROJECT 「最古×最新」でイノベーションの芽を見つける ——スガラボ

第3章 事業アイデア創出

対談 事業アイデアをどう生み出すか 岩崎博論×小野直紀

08 誰もが共感する「新しい視点」から発想する ——monom

09 現場から課題を見出しUI/UXの精度を高める ——Cueworks

10 目指すゴールを起点に必要な技術を選ぶ ——JINS MEME BRIDGE

11 競争力のあるコンセプトを実現する ——阪急阪神ホテルズ「remm」

PROJECT 商品や企業の存在意義を問うことを出発点に ——そもそもデザイン推進体

第4章 事業化・実行

対談 イノベーションの「死の谷」を越える方法 井上裕太 × 清水慶尚

12 多様な人材と手段で事業起ち上げを支援する ——QUANTUM

13 コンセプトの純度が事業化の壁を突破する ——Lyric Speaker

14 事業化の障壁を社外の力を利用して乗り越える ——日本製紙「SPOPS」

15 スタッフの発想を変えて新業態へ導く ——キッズデンタルパーク

PROJECT クリエイティブで企業の成長を加速させる ——TEKO

第5章 持続的成長

対談 発明をムーブメントに変えるには 嶋浩一郎×石井朋彦

16 隠れていた欲望の発露をつくる ——本屋大賞

17 コンテンツの持つ可能性を拓げる ——CRAFTAR

18 新しいカルチャーをつくり出し市場を拓げる ——リプトン「Fruits in Tea」

19 企業と生活者が感謝でつながる装置をつくる ——ポカリスエット「インハイ.TV」

20 企業の持つデータの可能性を最大化する ——生活者DMP/Querida

21 自販機をデータマーケティングの装置にする ——キリン×LINE「Tappiness」

22 AIチャットボットで人間らしい会話力を再現する ——Spontena

PROJECT みんなの夢舞台上に企業の挑戦する姿を重ねる ——ひらけ宇宙プロジェクト

第6章 社会を変えるイノベーション

対談 企業はこれから社会課題にどう向き合うか 近山知史 × 笥裕介 × 野口真理子

23 社会のため持続可能な仕組みをつくり上げる ——ロコモティブ シンドローム予防啓発活動

24 妊婦の不安を解消し診察を効率化する ——妊婦手帳

25 みんなの声で働き方のカルチャーを変える ——Google「#HappyBackToWork」

26 音を通じて子どもの能動的な学びをデザインする ——NHK Eテレ「オトツペ」

27 ファンを事業のパートナーにしていく ——市立吹田サッカースタジアム(現:パナソニックスタジアム吹田)

PROJECT 社会課題の解決とビジネスの両立に挑む ——bemo!

PROJECT 地域の人、モノ、コトを結んでうねりをつくる ——Local.Biz

■グローバル領域におけるイノベーションデザイン

専門性と先進性を追求する戦略事業組織

博報堂D Yホールディングスのkyuコレクティブ