

令和 6 年 6 月 17 日現在

機関番号：34419

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2019～2023

課題番号：19K01974

研究課題名(和文) デザイン・ドリブン型開発促進のためのインサイトと対話プロセスの解明

研究課題名(英文) Study of relationship between insight and dialogue process in design-driven innovation

研究代表者

廣田 章光 (Hirota, Akimitsu)

近畿大学・経営学部・教授

研究者番号：60319796

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,900,000円

研究成果の概要(和文)：デザイン・ドリブン型開発の特徴である「人々が気づかない問題を創造的に発見すること」(Verganti 2009,2016)さらに問題解決との関係を、プロセスの実体を事例比較によって明らかにする。さらに開発者、ユーザーの「表現」を通じた相互作用とインサイトの関係を示すモデルを構築し、理論モデルの試行運用を実施する。これらの活動を通じて以下の3点を成果として実現する。実験的行動や試行錯誤のプロセスを詳細に調査し記述。プロセスを「リフレクティブ・カンバセーション(認知と表現との相互作用)」の視点から分析し、インサイトとの関係を示す。イノベーション研究に加え、認知科学の知見を活用し考察した。

研究成果の学術的意義や社会的意義

市場創造型のイノベーションでは、デザイン行動の1つである問題発見を伴う、新たな問題と解決の組み合わせペアリング(結合)の創造が必要となる。創造に必要な「プロトコル局面」は、問題がその解決を探索すると同時に、解決がその問題を探索するという2方向のプロセスである(石井 1993)しかし対話のプロセス、特に動態的な視点による説明は充分ではない。本研究では、「リフレクティブ・カンバセーション」を中心とする認知科学の表現と認知の対話に関する知見を活用し、対話とペアリングとの関係を明らかにした。その成果は、問題と解決の組み合わせの行動に至るプロセスを動態的に解明に貢献する可能性がある。

研究成果の概要(英文)：The relationship between "creatively discovering problems that people are unaware of" (Verganti 2009, 2016), which is a characteristic of design-driven development, and further problem solving will be clarified through case comparisons of the substance of the process. Furthermore, we will construct a model that shows the relationship between interaction and insight through the "expression" of developers and users, and conduct a trial run of the theoretical model. Through these activities, the following three points will be realized as outcomes. (1) Detailed investigation and description of the experimental behavior and trial-and-error process. (2) Analyze the process from the perspective of "reflective conversation (interaction between cognition and expression)" and show the relationship with insight. (3) In addition to innovation research, the findings of cognitive science were utilized and discussed.

研究分野：商学

キーワード：対話によるイノベーション リフレクティブ・カンバセーション バウンダリー・オブジェクト

1. 研究開始当初の背景

AI やロボットなど新たな技術の登場に伴い、我が国では市場創造を伴う製品、サービスの開発（イノベーション）の必要性が高まっている。そのため、従来とは異なるイノベーションの方式が求められる。その手がかりの1つが「デザイン」である。デザインは人々が気づかないニーズ（潜在ニーズ）を掘り起こし、事業に結び付く活動である（経済産業省・特許庁 2018）。我が国の製造業の課題の1つとして、潜在的なニーズを発見し、同時に広範囲に分布する多様な要素を組合せ、人々の新たな体験を創造、実現する開発方式を確立することがあげられる。このような「人々が気づかないニーズの掘り起こし」すなわち問題解決だけでなく、問題発見を伴う行動によって新たな市場や価値を創造するイノベーションは、「デザイン・ドリブン」型のイノベーション（Verganti 2009, 2016）と呼ばれている。デザイン・ドリブン型のイノベーションは優れた手がかりにデザイナー行動を手がかりに研究の蓄積が重ねられている。すぐれたデザイナーの行動は「人間中心デザイン」（Norman 2013）の行動によって支えられる。そして良いデザインの重要な要素としてその原則は、「問題を特定することを避け、暫定的なデザインを繰り返すこと」（Norman 2013）としている。デザイナーは大まかなゴール（要求）を提示され、スケッチやメモの手段によって表現することを繰り返し、解を創造する。スケッチ、メモなどの表現行動を繰り返すことを通じて、解決可能な問題（安西 1986）を見だし、同時に解決案も見出す。このようなデザイナーの行動は、認知と表現との相互作用（対話）を行うものとされ「リフレクティブ・カンパセーション」（Reflective Conversation : Schon 1983）と呼ばれている。デザイナーはリフレクティブ・カンパセーションの中から新たな市場の見通しが拓ける「創造的瞬間」（「ビジネス・インサイト」（石井 1999））に向けた行動を繰り返す。

しかし市場創造の主体者の経験にインサイトの存在は指摘されているものの、インサイトの詳細な発生プロセスは明らかになっていない。デザイン・ドリブン型開発における、インサイトの実現プロセスを明らかにすること、そこからインサイトの構造が示されれば、デザイン・ドリブン型イノベーションの促進という実践的貢献と、デザイン・ドリブン型イノベーションの研究に貢献できる。

そこで、市場創造型の開発においては言語、非言語表現を通じた「リフレクティブ・カンパセーション」を積極的に行うことが、インサイトの創造を通じた、問題発見と問題解決の同時性（Von Hippel and Von Krogh 2016、石井 1993, 2009）を促進させる可能性があるのではないかと考えた。

2. 研究の目的

デザイナーの行動におけるリフレクティブ・カンパセーションに注目し、新たな市場や事業につながる見通し（インサイト）を生み出す手がかりを探求し、デザイン・ドリブン型イノベーションを促進することが本研究の目的となる。そこで、本研究では、以下の2つの観点から取り組んだ。創造性につながる試行錯誤および実験的行動とインサイトにつながるプロセスを、リフレクティブ・カンパセーション（認知と表現との相互作用）視点の視点から明らかにする。その実現に向けてマーケティング、イノベーションに加えてデザイン、認知科学の分野の知見を加えて明らかにする。

3. 研究の方法

本研究は、理論研究、比較事例研究、モデル構築により構成される。理論研究は、デザイン・ドリブン型研究の特徴であるデザイナーの2つの行動に分けて進めた。第1に、行動とそれに伴う言語表現、非言語表現の2つの表現に関する理論上の課題を検討した。第2に表現行動の相互作用による問題発見と問題解決を同時的に行う行動に関する理論上の課題を検討した。

比較事例研究では、問題発見と解決の同時性（インサイト）と相互作用に関する認知科学的視点による考察を試みた。相互作用の動態分析として開発者ならびにユーザーの表現行動に注目する。表現行動においては、認知心理学分野において、a)モダリティと呼ばれる視覚などの感覚タイプの開発者およびユーザーの保有多様性と、b)マルチモダリティと呼ばれる感覚タイプが同時に関与する視点によって分析を行った。

モデル構築では理論研究、比較事例研究をもとに、開発者の状況、製品使用環境、開発プロセス初期段階におけるインサイトと相互作用（「リフレクティブ・カンパセーション」）との関係を、表現多様性ならびに表現タイプについて比較、考察し、表現行動特性、相互作用特性、インサイトとの関係を示すモデルを検討した。

4. 研究成果

2019年度

デザイン・ドリブン型イノベーションのメカニズムを探るため、以下の活動を行った。本研究の「問い」である、言語、非言語表現を通じた「リフレクティブ・カンパセーション」を積極的に行うことが、インサイトの創造を通じた、問題発見と問題解決の同時性（Von Hippel and Von

Krogh 2016、石井 1993,2009) を促進させる可能性について具体的なイノベーション事例に対する情報収集とその資料化を行った。その上で、本研究の考察視点である開発者とユーザーおよび、開発者内部における相互作用の観点で追加調査ならびに資料化、考察を行った。その上で、デザイン・ドリブン型イノベーションについて、開発プロセスの調査ならびに調査結果の考察を実施した。開発者の行動を、デザインプロセスの段階別の視点、段階の相互関連の視点の2つの観点からデータを集計し、それぞれの観点から考察をした。具体的には、デザイン・ドリブン型イノベーションの事例として、市場創造につなげた、消費財製品分野(3製品のイノベーションプロセス)、サービス分野(3サービスのイノベーションプロセス)について調査を実施した。その調査をもとに、問題を創造的に発見するプロセスと、問題と解決の同時性の視点から、共感プロセスにおけるプロトタイピングの影響、実験行動を通じたピボットの発生について考察を実施した。また調査、考察の過程において、共同研究者とは、調査設計、調査結果の考察について意見交換を実施した。その成果の1つとして、デザイン・ドリブン型製品、サービス開発の選定と担当者のインタビューの実施。調査結果を基にした、ピボット(変曲点)のタイプ分類とデザインのダブルダイヤモンドモデルとの関連について「ピボット(行動変曲)チェーン」(ピボットの連鎖)と開放型と閉鎖型の2つのピボットモデルを提示した。

2020 年度

認知と表現の相互作用(リフレクティブ・カンパセーションの枠組みによる開発プロセスの分析と考察を通じてデザイン・ドリブン型開発の理論的、実践的知見を得ることを目的に以下の調査を実施した。デザイン・ドリブン型イノベーションの事例として、市場創造につなげた、消費財製品分野(3製品のイノベーションプロセス)、サービス分野(3サービスのイノベーションプロセス)についての2019年度の調査を活用し、問題発見の観点(Design Council 2004、Norman 2013)ならびに問題発見と解決の同時性の観点(Hippel and Von Krogh 2016)から記述し基礎資料を作成した。さらにその基礎資料をもとに、問題発見、問題発見と解決の同時性のダイナミズムを「リフレクティブ・カンパセーション」(表現と認知相互作用)の観点から考察をした。そして成果をHirotta(2021)(査読有)論文として公開した。また、デザイン・ドリブン型イノベーションを社会課題への拡張可能性について調査、考察を行った。社会課題は多様な分野に横断的に存在し、個々の領域の解決だけでは限界がある(Phills,Deiglmeier and Miller 2008)。その問題に焦点をあて、デザイン・ドリブンの知見を活かし、問題を社会に広く共有する(シェア・イシュー(Share Issue))がイノベーションにつながることを説明した。そして成果を廣田(2020)として公開した。

2021 年

「人々が気づかない問題を創造的に発見すること」(Verganti 2009,2016)に対する開発者の行動についてプロセスの実体を調査(事例比較)によって明らかにすることが本研究の目的となる。その中で2021年度は、デザイン行動の試行錯誤における対話の構造を捉える視点である「リフレクティブ・カンパセーション」(表現と認知の相互作用:Schon 1983)に注目した。市場創造型の開発においては言語、非言語表現を通じた「リフレクティブ・カンパセーション」を積極的に行うことが、インサイトの創造を通じた、問題発見と問題解決の同時性(Von Hippel and Von Krogh 2016、石井 1993,2009)を促進することを確認するため、事例分析から得た表現行動をもとにイノベーションにおける開発者の表現行動リストを作成した。

この行動リストをもとに、問題発見行動と解決行動にわけて表現行動の業務における日常行動についての質問票調査データに関する集計と分析を実施した。また、並行してデザイン・ドリブン型イノベーションに関連し組織での導入が進んでいる「デザイン思考」に関する組織導入の実態について、導入企業へのオンラインヒアリング調査をもとにした4つの領域に関する導入課題を抽出した。そして日本マーケティング学会デザイン思考研究会のメンバーと共に、抽出した課題をもとに予備的な調査を実施するため質問票設計を行った。そして日本マーケティング学会デザイン思考研究会のメンバーと共同で実施した。これらの調査データは、日本マーケティング学会、日本認知科学学会、日本商業学会、British Academy of Management (BAM)および近畿大学イノベーション研究所などでの論文発表、口頭発表を行った。

2022 年

デザイン・ドリブン型のイノベーションは「人間中心デザイン」(Norman 2013)の行動によって支えられている。そして良いデザインに向けた重要な原則は、「問題を特定することを避け、暫定的なデザインを繰り返すこと」(Norman 2013)である。つまり実験的行動(Dyer and Christensen, et al. 2011)を繰り返すことにある。実験的行動において重要なことは、問題を明確に定めることができない状況でも行動を繰り返す中で、発生する現象をもとに解決と共に問題も特定することである。このような行動は一般的に「試行錯誤」と呼ばれている。このデザイン行動の特徴である「試行錯誤」に注目し、「リフレクティブ・カンパセーション」(Reflective Conversation :Schon 1983 :対話と認識の相互作用)を手がかりにインサイト(創造的瞬間:石井 2009)との関係を調査した。

調査は対象企業が展開する低速・近距離・自動運転モビリティを事業化するプロセスを対象とした。またこの事例は本研究が注目する「人間中心デザイン」を実践している。さらに「人間中

心デザイン」は最初から生まれたいわけではなく、製品中心から人間中心への展開が試行錯誤の中から見出していく。この事例は社会に存在しない製品を自身やチームメンバーの体験とその体験を基に開発したプロトタイプの実験を繰り返す。その中で発生する対話を記録し、対話の内容と対話から生まれた内容について記録をした。今回の調査、分析の独自性は、製品やサービスそのものではなく、社会に存在しないコンセプトの製品が、モビリティの特性である既存のモビリティとの関係の中で生み出される役割を対象とした。

2023年

プロトタイプの実験の領域について、プロトタイプの早期、広域公開による対話とインサイトとの関連について調査、考察を実施した。開発者が原体験をもとに創出した価値を、実現するプロトタイプを開発し、社会実装することによって、多様な人々との対話が創出され、その対話から、開発者が当初予想をしていなかったプロトタイプの価値を創出することが確認した。この調査をもとに、異質な要素の結合の動的視点による考察をするため、「バウンダリー・オブジェクト」(Star and Griesemer 1989)、「目立たない知識」(山川・清河 2020)の2つの概念を活用し、開発者の枠組みの存在と限界を超える要件について考察した。具体的には、バウンダリー・オブジェクトで説明される組織境界を橋渡しする役割に加えて、問題発見の役割を示した。さらに「目立たない知識」はイノベーションを生み出すために重要であり「異質な組み合わせ」を実行のための手がかりとなる概念であることを示した。加えて、ある問題に対する解決の組み合わせを考える知識の活性は、一般に分類学に基づく「カテゴリ」毎に、つまり「目立つ知識」で生じるとしている(Brown et al.1998)。本研究では、バウンダリー・オブジェクトによって目立たない知識の結合につながることを示した。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計19件（うち査読付論文 10件 / うち国際共著 0件 / うちオープンアクセス 12件）

1. 著者名 廣田章光	4. 巻 JCSS2023
2. 論文標題 プロトタイプを社会に広く公開する効果 - 「最終的なデザインを持たないデザイン」を支える非開発者のデザイン行動の活用と「2 つの 対話」	5. 発行年 2023年
3. 雑誌名 日本認知学会第40回発表論文集	6. 最初と最後の頁 361-364
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 廣田章光	4. 巻 JCSS2022
2. 論文標題 「原体験」が人間中心のデザイン行動にもたらす影響 試行錯誤における「原体験」との対話	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 日本認知科学会第39回大会発表論文集	6. 最初と最後の頁 565-571
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 Hirota Akimitsu	4. 巻 1
2. 論文標題 Inmpact of "Reflective Conversation" to Design Driven Innovation	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 The XXXIII ISPIIM Innovation Conference "Innovating in a Digital World", held in Copenhagen	6. 最初と最後の頁 1-11
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 廣田章光	4. 巻 1
2. 論文標題 体験創造型開発における表現、対話促進媒体としてのプロトタイプインゲー 創造的瞬間と問題発見と解決の相互作用	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 日本商業学会 第72回 全国研究大会 報告論集	6. 最初と最後の頁 155-164
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 廣田章光	4. 巻 1
2. 論文標題 ビジョンドリブン・イノベーションを促進する「ビジョン・トライアングル」 - 成長するビジョンの仕組みと行動	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 経営イノベーション研究所 創立10周年記念論文集	6. 最初と最後の頁 1-10
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 廣田章光	4. 巻 68
2. 論文標題 体験デザインとシグネチャー・ストーリーの創造	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 商経学叢	6. 最初と最後の頁 1-27
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 廣田章光, 小川亮, 黒岩健一郎, 吉橋昭夫	4. 巻 JCSS2021
2. 論文標題 デザイン思考の組織導入要件 - デザイン思考定着・浸透組織と未定着・未浸透組織の比較	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 認知科学学会第38回大会論文集	6. 最初と最後の頁 83-90
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 廣田章光	4. 巻 1
2. 論文標題 市場創造型開発者の問題発見・解決行動の特性 投射視点によるデザイン行動の考察	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 日本商業学会 第71回 全国研究大会 報告論集	6. 最初と最後の頁 129-139
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 Hirota Akimitsu	4. 巻 1
2. 論文標題 Design of Narrative Creation in Innovation	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 Bridging the Gap Between AI, Cognitive Science, and Narratology With Narrative Generation	6. 最初と最後の頁 363-376
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.4018/978-1-7998-4864-6.ch012	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 廣田章光	4. 巻 1
2. 論文標題 社会が問題を正しく認識することによるイノベーション 「シェア・イシュー」によるイノベーション促進の可能性	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 日本商業学会 第70回 全国研究大会 報告論集	6. 最初と最後の頁 109-120
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 廣田章光	4. 巻 JCSS2020
2. 論文標題 デザイン・ドリブン型開発者の投射行動 対話視点による問題発見行動の考察	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 認知科学学会第37回大会論文集	6. 最初と最後の頁 835-841
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 廣田章光	4. 巻 1
2. 論文標題 Design the platform for "share issues" and promote innovation	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 ISPIM Innovation Conference XXXI Innovating in Times of Crisis 2020	6. 最初と最後の頁 1-11
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 Hirota Akimitsu	4. 巻 39
2. 論文標題 Design of a Symbiotic Tourism Platform with Local People:	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 Japan Marketing Journal	6. 最初と最後の頁 7-19
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.7222/marketing.2020.017	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 廣田章光	4. 巻 095(1107)
2. 論文標題 デザイン思考と人間中心思考 - イノベーションにおける観察、表現、実験を通じた対話	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 日本冷凍空調学会「冷凍」	6. 最初と最後の頁 4-7
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 廣田章光	4. 巻 JCSS2019
2. 論文標題 デザイン・ドリブン型開発者の投射行動 対話視点による問題発見行動の考察	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 認知科学学会第36回大会論文集	6. 最初と最後の頁 209-215
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 Hirota, Akimitsu	4. 巻 1
2. 論文標題 Pivot chain to create the pairing in Needs solutions pairs" : G-Shock 1st model development by design thinking approach	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 ISPIM Innovation Conference 2019	6. 最初と最後の頁 1-17
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 廣田章光	4. 巻 1
2. 論文標題 イノベーションにおける「実験行動」の効果 - プロジェクション（投射）と対話視点による考察	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 日本商業学会 第69回 全国研究大会報告論集	6. 最初と最後の頁 236 ~ 244
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 Hirota Akimitsu	4. 巻 43
2. 論文標題 「ハイブリッド・インテリジェンス」促進にむけた「意外な関係」情報による「遠隔探索」効果	5. 発行年 2024年
3. 雑誌名 Japan Marketing Journal	6. 最初と最後の頁 44 ~ 54
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） 10.7222/marketing.2024.005	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

1. 著者名 Hirota Akimitsu	4. 巻 1
2. 論文標題 Design of Prototypes in problem Exploration for Innovation	5. 発行年 2023年
3. 雑誌名 XXXIV ISPIM Innovation Conference Ljubljana, Slovenia on 04 June to 07 June	6. 最初と最後の頁 1-12
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

〔学会発表〕 計26件（うち招待講演 3件／うち国際学会 6件）

1. 発表者名 廣田章光
2. 発表標題 デザイン思考の全体像とイノベーション分野におけるデザイン研究の可能性
3. 学会等名 日本ナレッジ・マネジメント学会 知の創造研究部会（招待講演）
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 Hirota, Akimitsu
2. 発表標題 Problem Co-Creation Effects of Developing and Releasing Physical Prototypes in the Problem Discovery Stage - Convergence Effects of Promoting Dialogue through Physical Prototypes
3. 学会等名 PDMA Inspire Innovation Conference and JPIM Research Forum (国際学会)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 廣田章光
2. 発表標題 移動体験の未来をつくる - 「最終的な目標をもたないデザイン行動」の考察
3. 学会等名 日本商業学会関西西部会9月例会 コーディネーター・セッション「価値創出のプロセスとマーケティング」
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 廣田章光
2. 発表標題 「原体験」が人間中心のデザイン行動にもたらす影響 試行錯誤における「原体験」との対話
3. 学会等名 日本認知科学学会第39回大会 2022年9月9日 日本認知科学学会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 Hirota, Akimitsu
2. 発表標題 Customer Findings with Physical Prototyping in Fuzzy Front End
3. 学会等名 ISPIM Innovation Conference 2022, "Innovating in a Digital World" (国際学会)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 廣田章光
2. 発表標題 体験創造型開発における表現、対話促進媒体としてのプロトタイピング 創造的瞬間と問題発見と解決の相互作用
3. 学会等名 日本商業学会 第72 回 全国研究大会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 廣田章光
2. 発表標題 デザイン行動と市場創造
3. 学会等名 日本広告学会関西西部会2021学会年度 第4回研究会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 廣田章光・黒岩健一郎・吉橋昭夫・小川亮
2. 発表標題 ビジネススクールにおけるデザイン思考教育の実際と課題 -デザイン思考教育の実際と課題 スタンフォード大学大学院（機械工学科）のデザイン系講義
3. 学会等名 日本マーケティング学会リサーチプロジェクト合同研究会 2022年
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 廣田章光
2. 発表標題 イノベーターの試行錯誤における表現行動と対話
3. 学会等名 日本商業学会関西西部会9月例会 コーディネーター・セッション
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 廣田章光, 小川亮, 黒岩健一郎, 吉橋昭夫
2. 発表標題 デザイン思考の組織導入要件 - デザイン思考定着・浸透組織と未定着・未浸透組織の比較による考察
3. 学会等名 日本認知科学会第38 回大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 Hirota, Akimitsu
2. 発表標題 Learning from a comparative study between companies with and without design-thinking
3. 学会等名 British Academy of Management (BAM) 2021 Conference Professional Development Workshop (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 廣田章光
2. 発表標題 市場創造型開発者の問題発見・解決行動の特性 投射視点によるデザイン行動の考察
3. 学会等名 日本商業学会 第71 回 全国研究大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 廣田章光・黒岩健一郎・吉橋昭夫・小川亮
2. 発表標題 デザイン思考の組織導入実態調査と考察
3. 学会等名 日本マーケティング学会リサーチプロジェクト合同研究会 2021年
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 廣田章光・黒岩健一郎・吉橋昭夫・小川亮
2. 発表標題 デザインの企業経営への導入実態と課題
3. 学会等名 日本マーケティング学会カンファレンス リサーチプロジェクトセッション 2020年
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 廣田章光
2. 発表標題 社会が問題を正しく認識することによるイノベーション 「シェア・イシュー」によるイノベーション促進の可能性
3. 学会等名 日本商業学会 第70 回 全国研究大会 2020年
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 廣田章光
2. 発表標題 デザイン・ドリブン型開発者の 投射行動 対話視点による問題発見行動の考察 日本認知学会第37回大会
3. 学会等名 日本認知学会第37回大会 2020年
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 廣田章光
2. 発表標題 イノベータのデザイン行動 投射視点による試行錯誤の考察
3. 学会等名 企業家研究フォーラム2020年度年次大会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 Hirota, Akimitsu
2. 発表標題 Design the platform for "sharing issues" and promote innovation
3. 学会等名 XXXI ISPIM INNOVATION CONFERENCE Innovating in Times of Crisis 2020年 (国際学会)
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 廣田章光
2. 発表標題 イノベーションにおける「実験行動」の効果 - プロジェクション (投射) と対話視点による考察
3. 学会等名 日本商業学会 第69回 全国研究大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 廣田章光
2. 発表標題 デザイン・ドリブン型開発における対話構造の解明 対話とピボット (Pivot) による考察
3. 学会等名 日本認知学会 第36回全国大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 廣田章光
2. 発表標題 実験行動におけるピボットの創造とプロトタイプの効果
3. 学会等名 2019年度 企業家フォーラム年次大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Hirota, Akimitsu
2. 発表標題 Design of "Sharing issues" platform by small user innovations : "The restaurant of order mistakes" in Japan
3. 学会等名 Open and User Innovation Conference 2019 (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Hirota, Akimitsu
2. 発表標題 Pivot chain to create the pairing in Needs solutions pairs" : G-Shock 1st model development by design thinking approach
3. 学会等名 ISPIM Innovation Conference 2019 (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 廣田章光
2. 発表標題 市場を生み出すデザインの活用
3. 学会等名 センサ & IoTコンソーシアム (招待講演)
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 廣田章光
2. 発表標題 プロトタイプを社会に広く公開する効果 - 「最終的なデザインを持たないデザイン」を支える非開発者のデザイン行動の活用と「2 つの対話」
3. 学会等名 日本認知科学学会 第40回大会
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 Hirota, Akimitsu
2. 発表標題 Design of Prototypes in problem Exploration for Innovation
3. 学会等名 XXXIV ISPIM Innovation Conference, in Ljubljana, Slovenia 2023
4. 発表年 2023年

〔図書〕 計7件

1. 著者名 廣田章光, 坂田隆文, 片山明久, 四宮由紀子, 岡本健, 山下香, 綱本武雄, 三輪俊輔, 多和田葵	4. 発行年 2023年
2. 出版社 実教出版	5. 総ページ数 176
3. 書名 観光ビジネス	

1. 著者名 廣田章光	4. 発行年 2022年
2. 出版社 日経BP 日本経済新聞出版	5. 総ページ数 352
3. 書名 デザイン思考 マインドセット+スキルセット	

1. 著者名 石井淳蔵, 廣田章光, 吉田満梨, 西口智美, 島永崇子, 明神実枝, 山本奈央	4. 発行年 2021年
2. 出版社 碩学舎	5. 総ページ数 276
3. 書名 1からのブランド経営	

1. 著者名 廣田 章光、布施 匡章、仙波 真二、宗平 順己、山縣 正幸	4. 発行年 2021年
2. 出版社 丸善出版	5. 総ページ数 192
3. 書名 DX 時代のサービスデザイン	

1. 著者名 石井淳蔵・廣田章光・清水信年	4. 発行年 2020年
2. 出版社 碩学舎	5. 総ページ数 242
3. 書名 1からのマーケティング第4版	

1. 著者名 廣田章光・大内秀二郎・玉置了	4. 発行年 2019年
2. 出版社 中央経済社	5. 総ページ数 208
3. 書名 デジタル社会のマーケティング	

1. 著者名 高橋徳行・大驛潤・大月博司・廣田章光・水野学他	4. 発行年 2023年
2. 出版社 千倉書房	5. 総ページ数 306
3. 書名 アントレプレナーシップの原理と展開：企業の誕生プロセスに関する研究 分担執筆 7章：起業のマーケティング	

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究 分 担 者	水野 学 (Mizuno Manabu) (80411685)	日本大学・商学部・教授 (32665)	

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関