

ジャストアイデアや技術の事業化に悩んでいませんか？
**BTC（ビジネス・テクノロジー・クリエイティブ）の
共創**は如何でしょうか？



CoDE は、構想設計コンソーシアムの英文名称：
Consortium for Design Effectiveness の略称です。
このロゴマークは、本コンソーシアム会員にデザイ
ン案を募り、応募 73 点の中から選定し、2015 年
10 月に商標登録しました。

構想設計コンソーシアム@産業技術総合研究所では、
2014年の発足当時から**BTCを守備範囲**としています。

共創により**全体感**を持ってより**良い仕事**をするために、
企画から実施までの多彩な人達

（コピーライターや広報、お客様相談室等も含む）

が何を考えて仕事をしているのかを、

ゲストを通じて学び、ワークショップ議論も行っています。

ワークショップでは、ゲストトークを参加者の状況に**転換**して

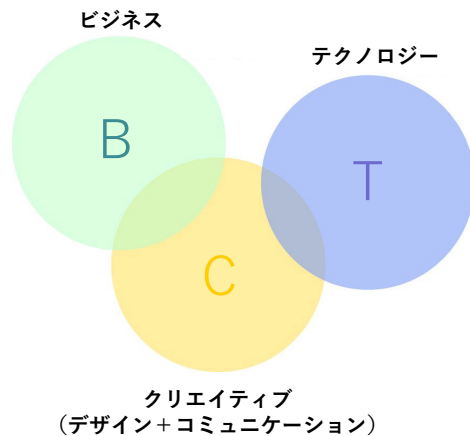
考えるための**問い**を供給し、**ゲストも参加**してもらい、

新たな気付きを促します。

特別なワークショップの方式（デザインブレインマッピング®）により、
参加者全員が発言できる場を実現しています。

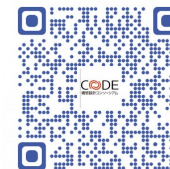
BTCに関わる多彩なゲストトークとワークショップ

149回の月会合（7回の合宿含む：2026年10月現在：120名以上のゲスト）
（リモート開催がメイン+2回/年ほどオンサイト開催としています）



テクノロジーとビジネスをクリエイティブが関係づける

- 年会費：800,000 円（消費税含む）
- アドバイザー体制（敬称略）
吉川弘之（日本学術振興会学術最高顧問）
山村真一（株式会社コボ）
西垣淳子（独立行政法人 経済産業研究所）



発想という瞬間芸
創造という運頼み
コンセプトという概念倒れ



©yunico

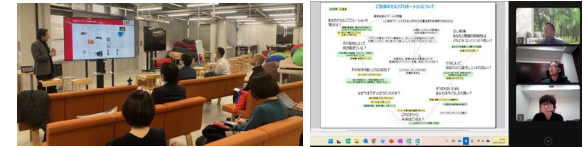
ではなく、
創造に向かう言葉ではあるが、
さまざまな要素、問題を考えて、

全体像を想起しシステムを考える思考力
ユーザやユースケースを想定するイメージ力
実際に具現化まで持っていく実施力



©yunico

構想設計（企画から実施まで）に関わる活動俯瞰図



事業化企業の探索

研究開発成果のユーザが安心して安定的に使えるようにするために

書籍「デザインブレインマッピング」出版

研究開発成果のユーザの周囲理解者を増やし、ユーザが活動しやすくするために

構想設計コンソーシアム

企画から実施に関わるゲストトークと議論（プロセスや内情、背後の共有）
年会費制（80万円/企業）

月会合147回(2026年8月現在)



構想設計革新イニシアティブ

成果活用コミュニティの形成、及び、広報活動



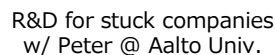
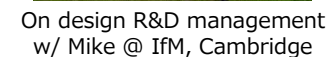
技術コンサル&共同研究

研究成果やノウハウの個別対応（実証）



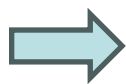
- 問題が自社だけではないと分かる
- 自社の立ち位置がわかる
- 共通的方法のヒントが得られる
- 業種を超えた同志の顔が見える
- 前に進むためのネットワーク形成

 産総研
ともに挑む。つぎを創る。

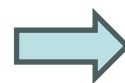


生成AIの時代になり、特に、**世界の流れ**を踏まえた、**共創**ができる**ジェネラリスト**が必要とされています。
分野を越境して仕事をするために、ある程度の**予備知識**や**地理感**がないと、上手く**共創**できません。
異動等による育成は、経験範囲が限られ、**終身雇用**が崩れた現代においては**運用が難しくな**っています。
社会との関係性の中で、**仕事の意味**が見いだせず、**転職**を考える有望な若手人材も散見されます。
本コンソーシアムでは、開発の上流・下流に関わる**BTC**の**ゲストの頭の中**を知り、自社の状況に置き換えて考える**転換思考**を行い、**仕事の意味**を広域的に発見し、自然な形で**共創ジェネラリスト**育成が可能です。

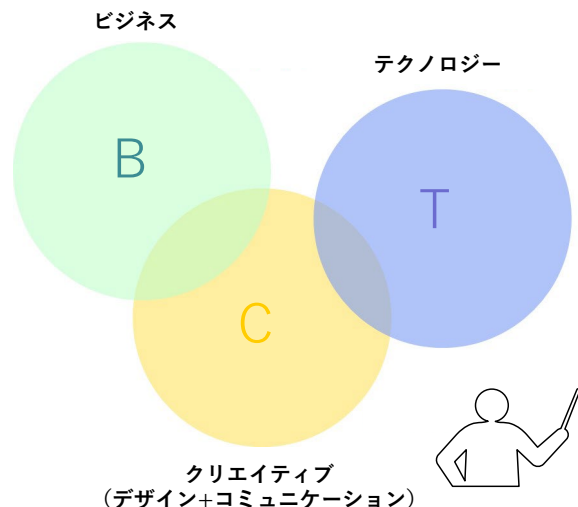
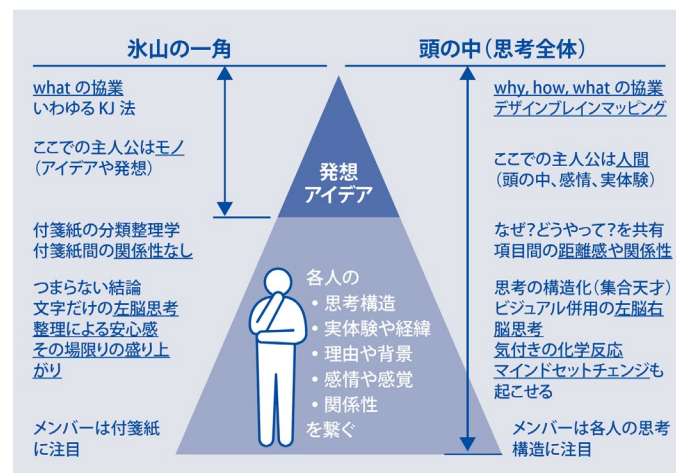
世界の流れ
社会のトレンド



社会との関係性
分野を越境する共創



顧客価値
社会的意義



p.100@デザインブレインマッピング (丸善)



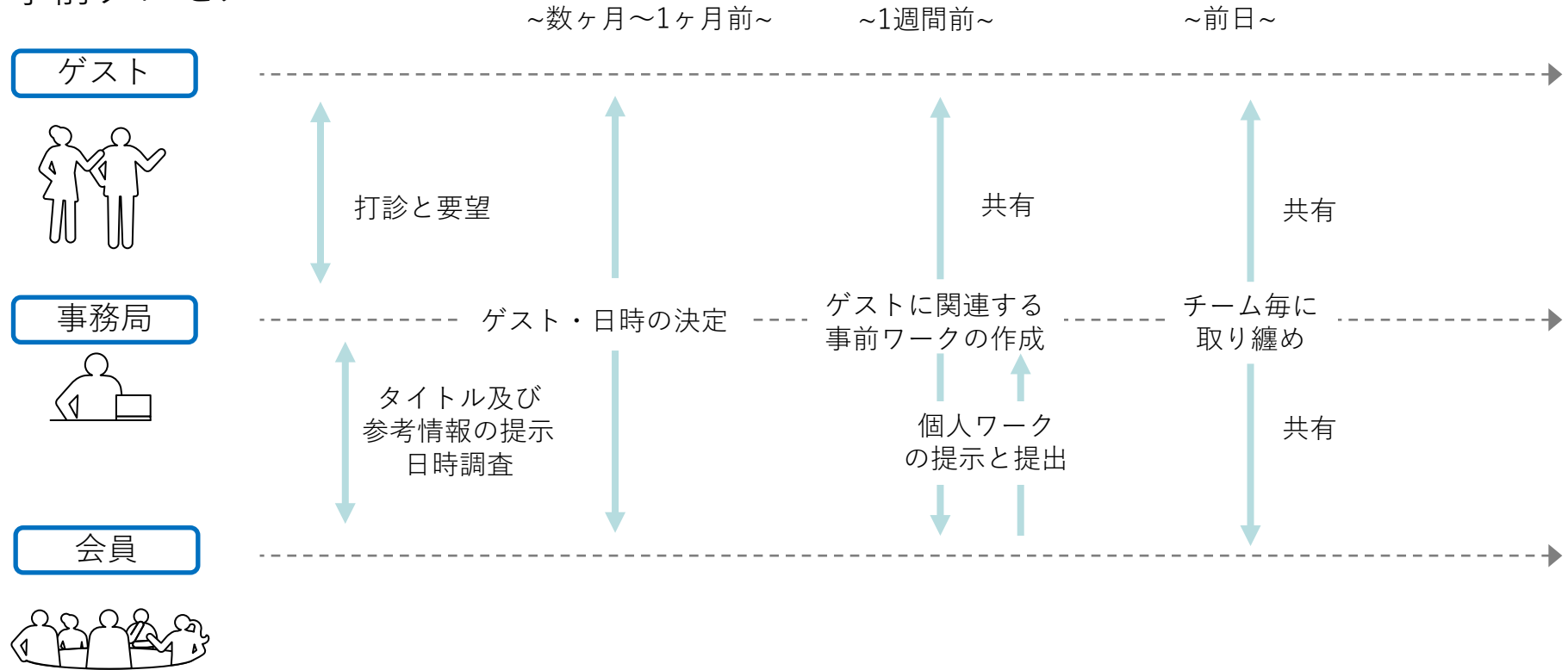
- ① **専門と顧客、企画と実施、経営と現場、企業と社会、過去・現在・未来をつなぐ課題意識**
片方向連携から双方向連携へ。ウォーターフォール型からアジャイル型へ。
- ② **企業人に必要なビジネス・デザイン・テクノロジーの三位一体のメニュー**
製品サービスに必須となるBTC（ビジネス・テクノロジー・クリエイティブ）のメニュー。共創ジェネラリスト育成へ。
- ③ **分野第一人者の招へいによるゲストトークと議論参加**
他の場所であれば「長蛇の列で10秒の名刺交換」となるゲストを話題提供と議論で3時間独占。
- ④ **参加者の状況への転換思考促しのためのワークショップ（デザインブレインマッピング[®]（DBM））**
ゲストトークを自社の状況に置き換える転換思考を促し、他社メンバーとの違いも意識化。
- ⑤ **企業が主体の活動、人材育成の切磋琢磨の場**
気付きを共有し、企業内に活かす、持ち帰り型の活動。他者との対話による人材育成にも有益。
- ⑥ **149回の月会合（7回の合宿含む：2026年10月現在）による圧倒的な知見の蓄積**
2014年8月発足以来、120名以上のゲストとの議論で構築された方法論と知見。

BTC（ビジネス・テクノロジー・クリエイティブ）

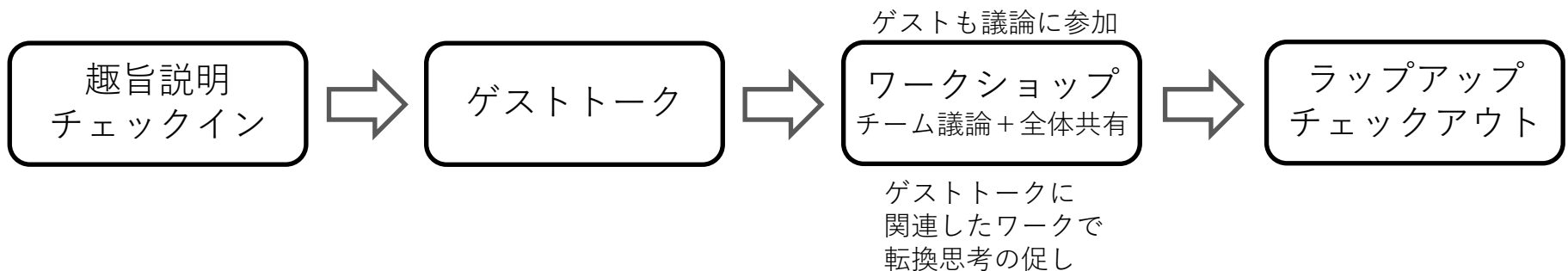


毎月の会合のプロセス

事前プロセス



会合当日



新人採用や若手育成へのメリット

時代の流れをリードするゲストのトークと議論



新人/若手が好む話題の獲得

リクルートや離職防止に効果

部署の壁を超える協業へのメリット

BTC分野のゲスト



経営層とのより良い対話

企画や実施との関係構築

自然な形での越境人材の育成メリット

構想設計（企画と実施）に関わる広い領域のゲスト
（経産省・産総研も含む豊富なネットワーク）



越境の促しによる自己成長

共創ジェネラリストの育成

ゲストによるコンソ限りの共有

ゲストによる背景やプロセスの共有
ここだけの話が聞けるexclusiveな場



転換思考による積極性の向上

他では得られない知見の獲得

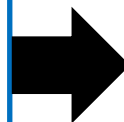
CODE

構想設計コンソーシアムのキーポイント

- ・ 時代を先取りするゲストから成功事例の背後を共有いただけるexclusiveなメリット
- ・ 構想設計（企画と実施）に関わるゲストによる広範囲の話題提供と転換思考の促し
- ・ 違いを良しとし、違いの背景からお互いを理解し、違いを強みにする方法の体験

Before

- ・ 仕事の関連領域の興味が薄い
- ・ 最新動向のインプットがしにくい
- ・ 組織の横連携が不十分
- ・ 組織の縦連携が不十分
- ・ 組織の中で立場が弱め
- ・ 若手の採用/育成に課題がある
- ・ 自己成長の実感が不足している
- ・ やらされ感の蔓延、やる気の低下



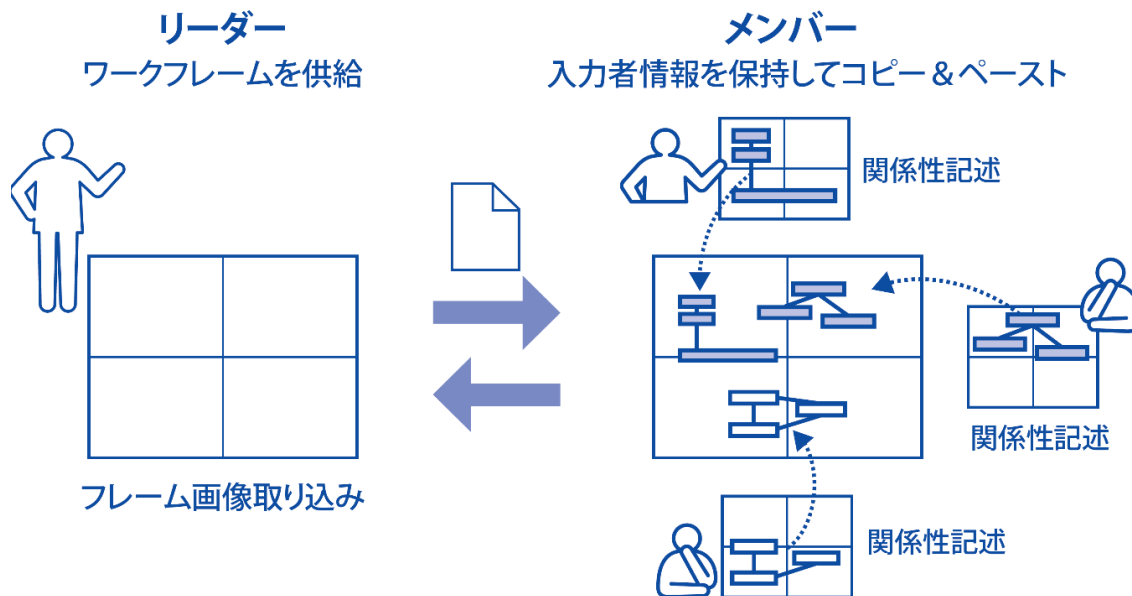
After

- ・ 自然な形での越境人材への促し
- ・ 部門をまたぐ共創リーダーの育成
- ・ 部署の壁を超えた協業へ
- ・ 経営層との円滑な対話へ
- ・ 相手の考えの理解で立場が向上
- ・ 若手との共通な話題の獲得
- ・ 自然な形の自己成長や積極性へ
- ・ 転換思考の活用で提案型人材へ

毎回、会合の後半ではゲストも交えて（トピックスに関連した）ミニワークショップをします！
（コンソの会員はDBMの最新バージョン（GUI friendly版）を使用可能です！）

参加者が達成感を得られる強くも弱くもない手法と道具

気がつくと、メンバが夢中になって、笑顔で相手の顔を見て議論している @DBM流ワークショップ



- DBMは、ノード間の関係に着目して、会議に参画する様々な専門領域の関係者の知識やアイデア等の暗黙知を明示的に可視化・共有することで、フラットな対話を支援する手法。
- チームの対話や協業を目的にしている点が、既存ツールとの大きな違い。
- 複数の企業インタビューを基に2008年から開発。2014年から内閣府SIPプロジェクト等で開発を加速し、構想設計コンソーシアム（年会費80万円）や共同研究を通して、検証知見を蓄積。その一部を2019年春に書籍化。



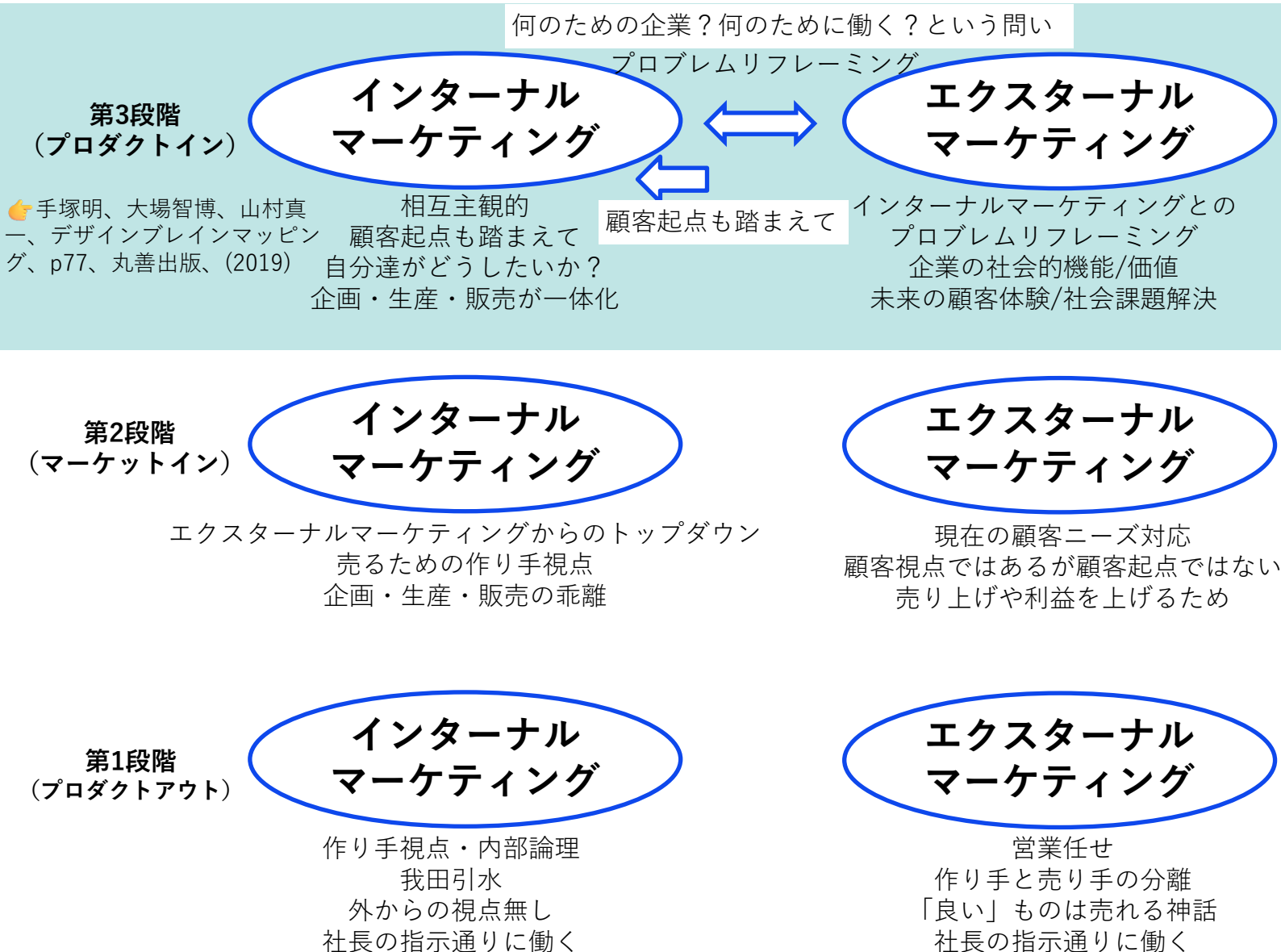
気がつくと、メンバーが夢中になって、
笑顔で相手の顔を見て議論している。

@デザインブレインマッピング流ワークショップ

上段：2019年5月31日 デザインブレインマッピング異色ゲスト出版記念トーク

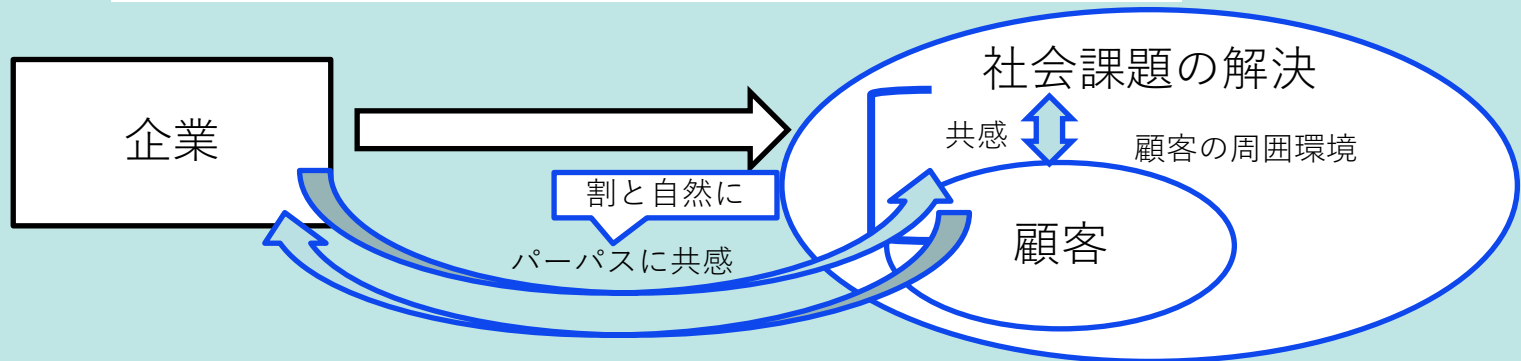
下段：2019年9月6日 第4回構想設計革新イニシアティブシンポジウム

インターナルマーケティングとエクスターナルマーケティングの双方が重要



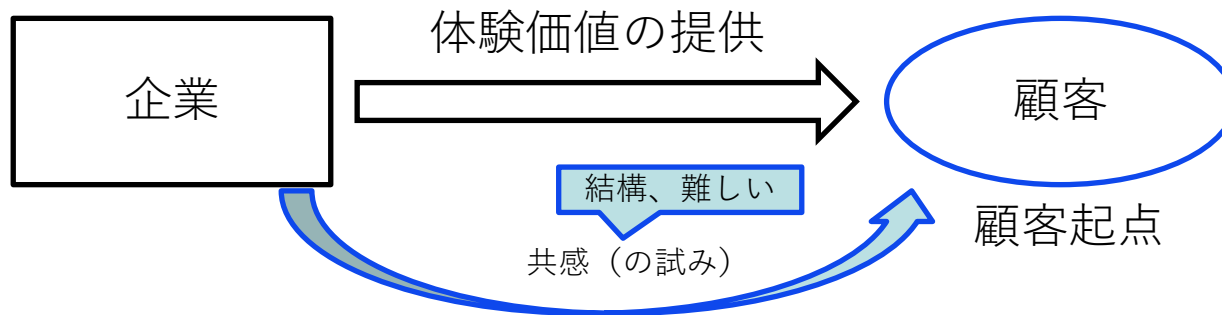
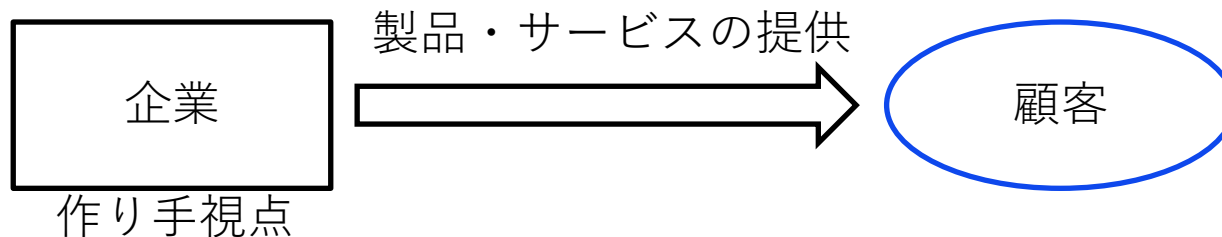
社会課題解決とパーパス経営

社会課題解決をしているパーパス経営企業に共感

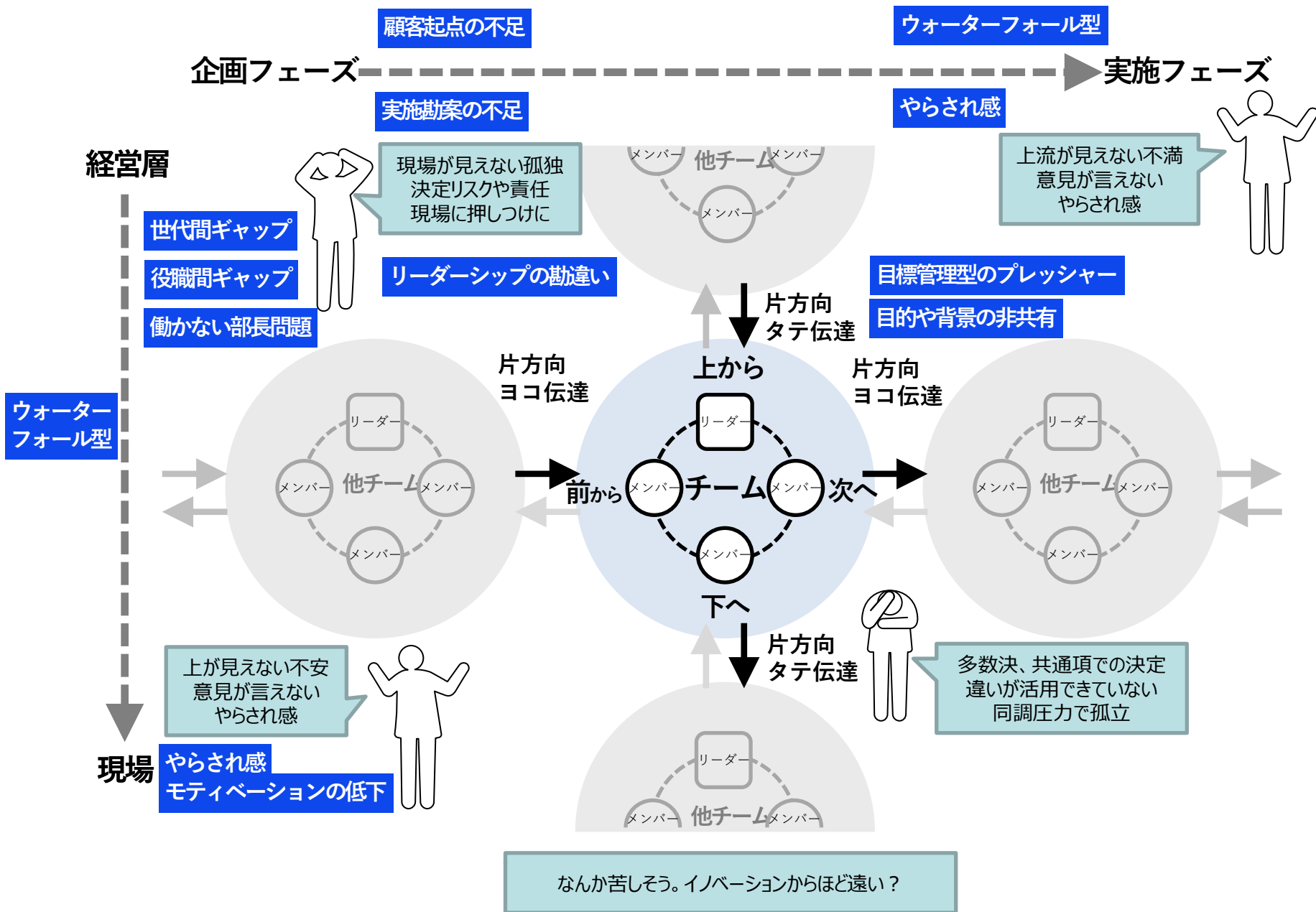


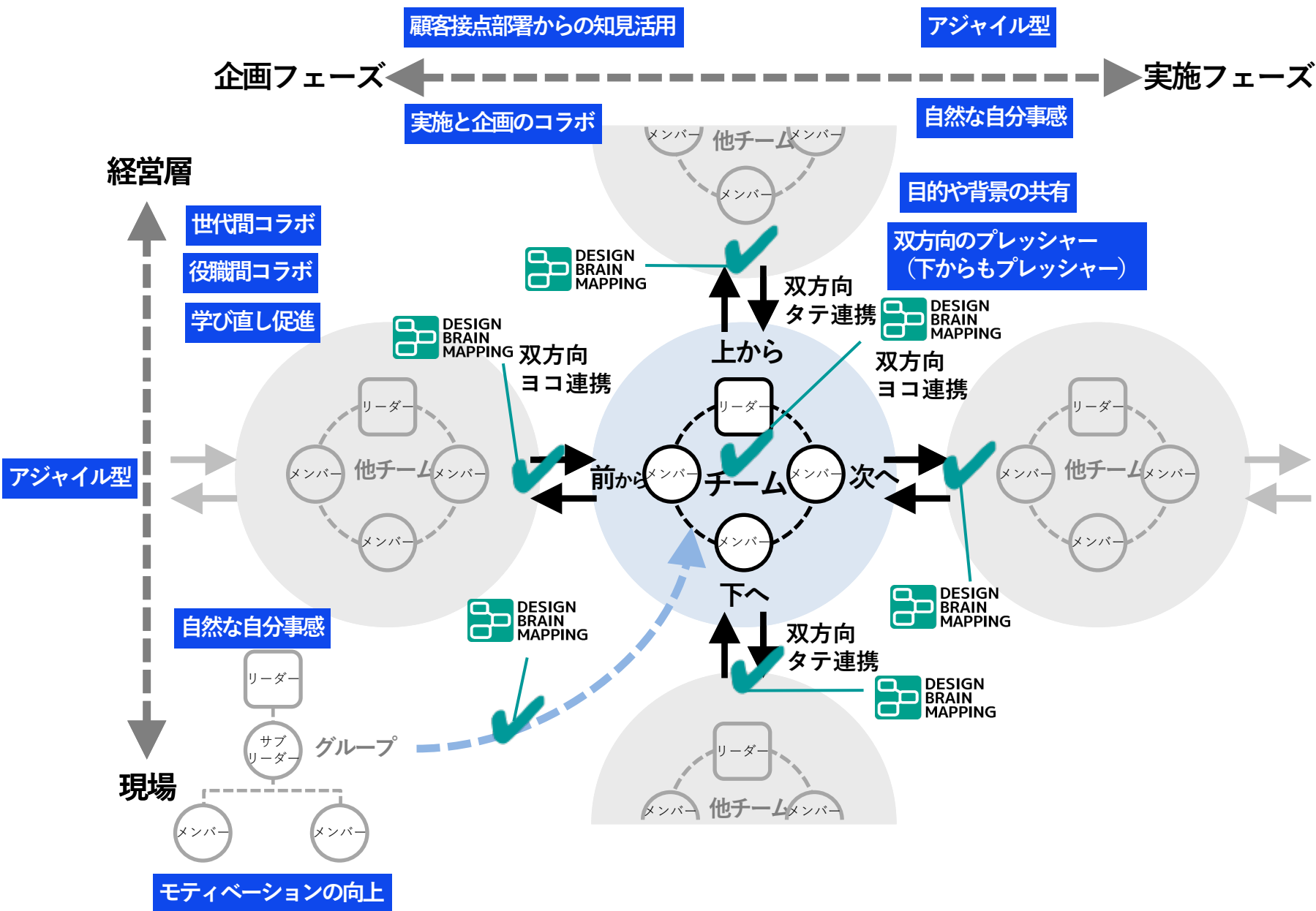
ものづくりや体験価値の提供に共感

下手をすると
企業の自己満になる危険性も
一方で、プロセスを見せるべきという議論もある

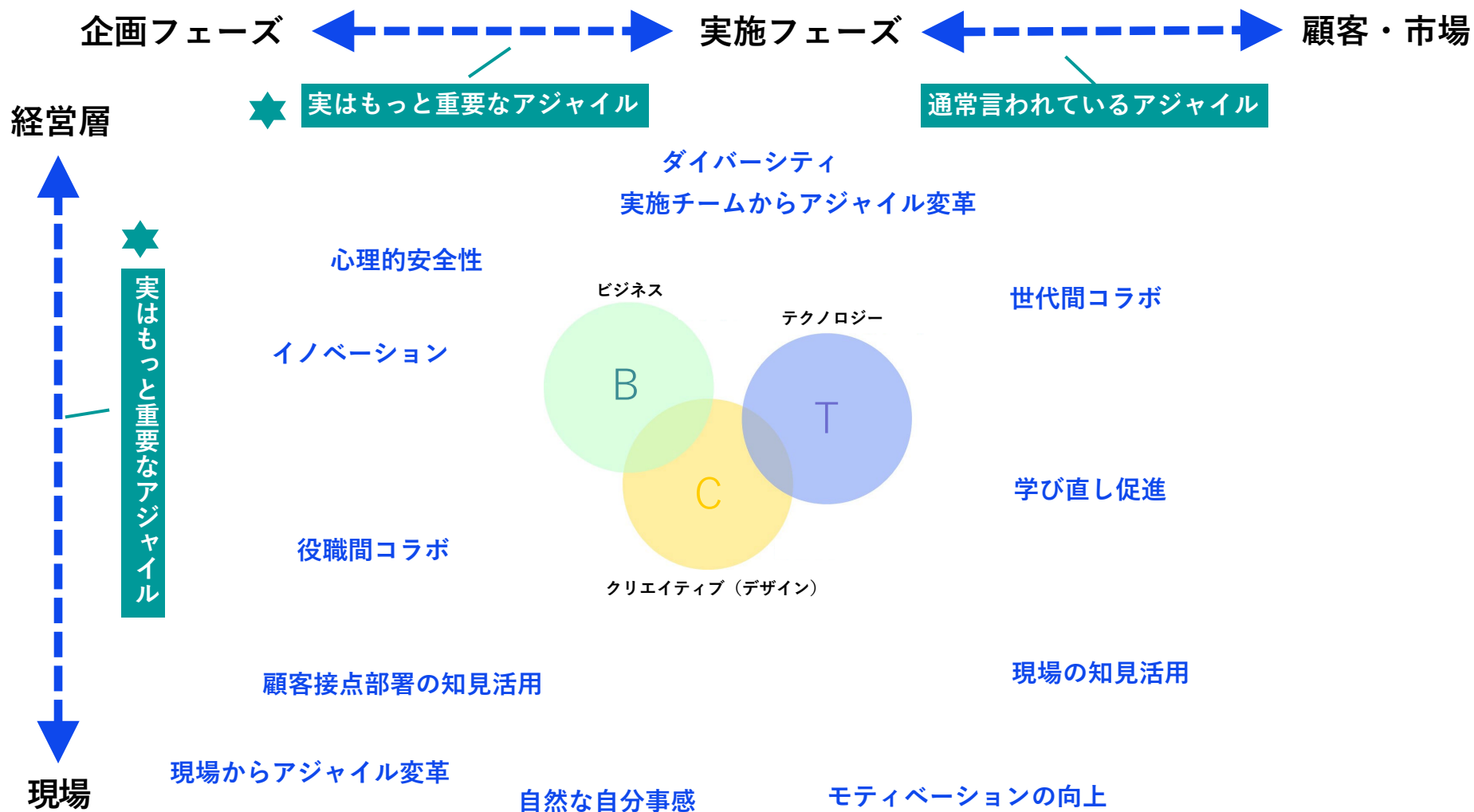


組織内のあるある：伝達もプレッシャーも一方方向





3つのアジャイルに有効なゲストによるコンテンツとメソッドを展開



アジャイルとは？：状況やニーズの変化に迅速に対応するための考え方。上から下にウォーターフォール式に一方方向にプロセスが動くのではなく、行ったり来たりを繰り返して収束させていくプロセス。