

水口哲也による DMN ワークショップ

あなたの未来構想力はここから生まれる！

深層心理にある欲求や本能を可視化することで
難題解決に道筋をつける

「ウォンツ可視化メソッド」 ワークショップ

Wants

2013年6月17(月), 18(火), 19(水) 於インターナショナルデザインリエゾンセンター

主催：ダイヤモンド社 / DMN 機構

ワークショップディレクター：水口哲也氏

「ウォンツ可視化メソッド」は、人間の深層心理にある欲求や本能を可視化するゲームデザイン理論から生まれた、誰でも習得できる万能の発想法です。

このメソッドを体験した人は、「～したい」「～してしまう」といった、人間が無意識のうちに秘める動機、あるいは人間が感動にいたるまでのプロセスを可視化することができるようになり、その達成への道筋のデザインや、送り手と受け手のエンゲージメント（結束力）を高めるための多くのアイデアを得ることになるでしょう。

世界的ゲームデザイナーでもあり、この「ウォンツ可視化メソッド」を開発した水口哲也氏による《Wants》ワークショップは、ゲーミフィケーションの要素を巧みに取り入れながら、現代のビジネスやクリエイティブに立ちはだかる多様な難題を解決できる新しい能力を開発してくれるはずです。

あらゆるビジネス分野でイノベーションを生みだそうとしている経営者、エンジニア、プランナー、デザイナー、サービスマン等々すべてのビジネスマンに有効な素晴らしいワークショップです。

開催概要：

アジェンダ

Day-1 (1日目) …… **6月17日 (月) 13:30 ~ 19:30**

[ウォンツ可視化の基礎トレーニング]

ウォーミングアップ

- ・「自身の欲求」と向き合うエクササイズ
(一度自分の中にある個人的な欲求を書き出してみる)

解説と構造分析

- ・水口氏による、人間の欲求の種類についての解説
- ・欲求の構造分析

演習

- ・人間一般が持つ、最大公約数的な欲求をできるだけ多く書き出してみる
- ・全員による共同作業という方法
- ・付箋に書いて、皆で壁に貼っていく
(ここで得たものを、皆の共有財産として持ち帰ってもらいます)

Day-2 (2日目) …… **6月18日 (火) 13:30 ~ 19:30**

[Wants・チャレンジ!]

- ・可視化したウォンツから、ゲーミフィケーションやエンゲージメントの発想を取り入れた、新たな企画、アイデア、サービスの立案に挑戦
(解決したい難題、問題、挑戦したい課題を持ち寄ってもらい、各自個別に取り組んでもらいます)
- ・水口氏による、個別の企画コンサルティング

Day-3 (3日目) …… **6月19日 (水) 13:30 ~ 19:30**

[プレゼンテーション]

- ・発表／講評
 - ・プライズ・アワードディング
- +最終日の総括**

会場：インターナショナル・デザイン・リエゾンセンター

住所 東京都港区赤坂 9-7-1 ミッドタウン・タワー 5F

TEL：03-6743-3779

<http://www.liaison-center.net/>



参加費： 126,000 円（税込）

- ※ お申込み受付後、請求書と受講券をお送りいたします。
- ※ 法人で複数名のご参加の場合にはディスカウントもご用意しております。
詳しくは DMN 事務局までお問い合わせください。
- ※ 定員になり次第締め切らせていただきますので、予めご了承ください。

主催：（株）ダイヤモンド社

事務局 DMN（ダイヤモンド・デザインマネジメント・ネットワーク機構）

TEL: 03-5778-7235 e-mail: dmn@diamond.co.jp

お申込み方法

< Web エントリーフォームよりお申込み >

Web(<http://www.dmn-online.net/dmnwantsws.html>) にアクセスしていただき、

<< Web エントリーフォームよりお申込み >> からエントリーフォームにてお申し込みください。

< e-mail/FAX でのお申込み >

「参加申込書」に必要事項を明記の上、e-mail または FAX にてお送りください。

お申込み締切：6月13日（木）

- ※ 締切を変更いたしました。
- ※ 定員になり次第締め切らせていただきますので、予めご了承ください。

プロフィール：

ワークショップディレクター

水口哲也

Tetsuya Mizuguchi
Game creator

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科（KMD）特任教授。人間の欲求とメディアの関係性をリサーチしながら、ビデオゲーム、音楽、映像、プロダクトデザインなど様々な分野でグローバルな創作活動を続けている。ゲームの代表作として、『セガラリー』（1994）、『スペースチャンネル5』（1999）、『Rez』（2001）、『ルミナス』（2004）、『Child of Eden』（2010）など。また音楽ユニット・元気ロケッツ（Genki Rockets）のプロデュースをはじめ、作詞家・映像作家としての顔も併せ持つ。

2002年欧州アルスエレクトロニカにおいて、インタラクティブアート部門 Honorary Mention、経済産業省デジタルコンテンツグランプリ・エンターテインメント部門サウンドデザイン賞、文化庁メディア芸術祭特別賞などを受賞。2006年には全米プロデューサー協会（PGA）と Hollywood Reporter 誌が合同で選ぶ「Digital 50」（世界で注目すべきデジタル系イノベーター 50人）の1人に選出される。



DMN（ダイヤモンド・デザインマネジメント・ネットワーク機構）

経営資源としてのデザインを幅広くビジネスに生かすため、1990年にダイヤモンド社が設立した日本で唯一のデザインマネジメント総合支援プログラム。さまざまな分野の企業からデザイン、マーケティング、商品企画といったクリエイティブ部門のメンバーが参加する法人会員制のネットワークで運営され、研究開発やケーススタディ、ワークショップ、調査分析、人材育成など、「一社ではできない」さまざまな「場＝BA」を提供している。

水口哲也による DMN ワークショップ

「ウォンツ可視化メソッド」ワークショップ

Wants

参加申込書

お名前 (フリガナ)

会社名

部署・役職名

ご住所 〒

TEL

()

FAX

()

e-mail

@

コメント欄

*必要事項をご記入の上、e-mail または FAX で DMN 事務局までお送りください。

*お申込み受付後、請求書と受講券をお送りいたします。

※ なお、定員になり次第、締め切らせていただきますので、予めご了承ください。

FAX: 03-5778-6617

E-mail: dmn@diamond.co.jp

ダイヤモンド・デザインマネジメント・ネットワーク機構 DMN 事務局

〒150-8409 東京都渋谷区神宮前 6-12-17 ダイヤモンド社 7 F