

徳久 悟

個人プロフィール

生年月日: 1978 年 8 月 6 日

出生地: 山口県

市民権: 日本

携帯電話: +81-90-6140-3834

電子メール: info@dangkang.com

ホームページ: <http://www.dangkang.com>

サマリー

徳久悟は、ヒューマン・コンピュータ・インタラクション、サービス・デザイン、イノベーション・マネジメントに大きな関心を持つ研究者・実務家である。人間中心設計、サービス・ドミナント・ロジック、エフェクチュエーションを活用した新規事業構築を実践。主著に『地域発イノベーションの育て方 - リソースから紡ぎ出す新規事業』がある。

現在は、九州大学大学院・芸術工学研究院・准教授として、学部生、研究生、大学院生を対象とした研究室を主宰している。教育では、共創学部を対象として、デザイン思考、クリエイティブ思考関連科目を、芸術工学府を対象として、サービスデザイン関連科目を担当している。また、マネジメント業務では、高度デザイン人材育成を目的とするクリエイティブリーダーシップ・プログラムの企画運営に従事している。

研究分野は、心理学、社会学、哲学、経営学、計算機科学を背景として、様々な対象をデザインしてきた。インタラクティブ・システムの利用者に楽しさを生み出すデザイン手法で博士号を取得した後、インタフェース・デザイン、インタラクション・デザインから、ユーザ・エクスペリエンス・デザイン、サービス・デザイン、トランジション・デザインへと専門領域を拡大してきた。

研究成果は、ヒューマン・コンピュータ・インタラクション分野のトップ・カンファレンスである SIGGRAPH や CHI で採択され、SIGGRAPH Emerging Technologies (2003 年、2005 年)、文化庁メディア芸術祭 (2004 年、2007 年)、Asia Digital Art Award (2005 年、2008 年)、FILE (2007 年、2008 年)、Laval Virtual (2006 年、2008 年)、U-35 Creators Japan (2013 年) など、数々の挑戦的な国内外のコンペティションに参加し、受賞してきた。

研究に加えて、研究業績をもとに事業、コンサルティング活動を通じて社会に貢献してきた。大学院在学中に UTUTU Co., Ltd. を、2009 年に Sikake を共同設立し、革新的な技術を用いて日常生活をより楽しくするためのコミュニケーションメディアの企画・開発・運営に従事した。2013 年に株式会社ナビゲータープラットフォームを共同設立し、個人投資家やビジネスパーソン向けのメディアのデザインとマネタイズに従事してきた。2014 年に株式会社ワニックを共同設立し、ココナッツ・ワインやココナッツ・スピリッツの事業開発に従事してきた。また、東京とロンドンを拠点とする大手デザイン・コンサルティング会社 Takram にて、大企業の新規事業立案を中心としたデザインコンサルティングに従事した。現在は、東京を拠点とするイノベーション・コンサルティング会社 addlight にて、大企業を対象とした新規事業立案のコンサルティングに従事している。

現在の研究テーマは、サービス・ドミナント・ロジックを用いたサービス・デザイン・フレームワーク、低所得国における持続可能なイノベーション・フレームワーク、アート思考や意味のイノベーションなどの内発的デザイン手法、複数のサービスロボットを含む人間と非人間のサービスのデザイン手法などがある。

キャリア

学歴

博士(政策・メディア), 慶應義塾大学大学院 政策・メディア研究科 後期博士課程, 日本, 2007.

博士論文: A Design Method for Creatio, Entertainment with Creation.

主査: 稲蔭 正彦 教授

論文審査委員: 奥出 直人 教授(慶應義塾大学)

小檜山 賢二 (慶應義塾大学)

小川 克彦 (慶應義塾大学)

修士(政策・メディア), 慶應義塾大学大学院 政策・メディア研究科 修士課程, 日本, 2004.

学士(政治学), 慶應義塾大学 法学部政治学科, 日本, 2002.

学術領域における経験

准教授

九州大学大学院 芸術工学研究院

日本

April 2019 – 現在

クリエイティブ・リーダーシップ・プログラム, April 2019 – 現在

- 九州大学ビジネススクール(QBS)、アントレプレナーシップセンター(QREC)と共同で、芸術工学府の新プログラム「クリエイティブリーダーシップ・プログラム」の設計を担当
- デザインやビジネスのバックグラウンドを持つ修士学生を対象として、教育ビジョン、教育目的、カリキュラムを設計
- 企業パートナーや自治体とのプロジェクト型学習プロジェクトを企画・運営
- アウトリーチ活動としてセミナー5回、シンポジウム2回を開催
- 2021年4月より同プログラムの運用を開始

ソーシャル・ロボット・プロジェクト, April 2019 – 現在

- フィールドワークからサービスコンセプト設計までのサービスデザインを担当
- 凸版印刷株式会社と協業
- サービスデザインに関する連続ワークショップを実施
- 介護施設向け配薬サービスロボットおよび制御システムを企画開発
- 介護施設向け配薬サービスロボットおよび制御システムを題材として学術論文2本採択
- Springer から 2022 年発売予定の書籍『Service Design in Asia』のチャプターを担当

マネジメント業務

- 学部生、研究生、修士学生を対象とした研究室を運営
- 高度デザイン人材育成を目的としたクリエイティブリーダーシップ・プログラムの運営を担当

管理業務

- 芸術工学府 改組委員会 委員を担当

- 芸術工学府・QBS・QREC 3 部局連携プログラムを担当
- 芸術工学研究院 研究・評価委員会 委員を担当
- 芸術工学研究院 紀要『芸術工学』の編集を担当
- 芸術工学研究院 学務専門委員会 委員を担当
- 共創学部 教務委員会 委員を担当
- 共創学部 社会連携ワーキンググループ 委員を担当

准教授

日本

山口大学 国際総合科学部

April 2015 – March 2019

地域発イノベーション・フレームワーク・プロジェクト, April 2015 – March 2018

- コンセプト開発、フレームワーク開発、プロジェクト・マネジメントを担当
- 自治体・企業向け地域資源を中心としたイノベーションフレームワークを開発
- 日本学術振興会 科学研究費補助金 「若手研究 (B)」に採択され、350 万円の予算にて 3 年間の府プロジェクトを実施
- 文化経済学会 年次大会 2017 に論文採択
- 2018 年、NTT 出版より書籍『地域発イノベーションの育て方』を出版

コワーキング・コリビングスペース・プロジェクト, April 2016 – March 2018

- サービス・デザインを担当
- 山口市をクライアントとして、山口市北区拠点施設内コワーキング・コリビング向け起業家育成プログラムを設計
- プログラム設計にあたって国内外の起業家向けシェアハウス、コリビングスペースにてフィールドワークを実施し、コンセプトを構築
- 2021 年 4 月同施設にて起業家育成プログラムをリリース

Book User Interface プロジェクト, April 2015 – March 2017

- デザイン・リサーチ、ユーザ・スタディ、サービス・デザインを担当
- 国内大手印刷会社と 2 年間 140 万円で協業
- 紙の書籍とデジタル書籍に共通する特性を持つ、インタラクティブなブックユーザーインターフェースシステムを開発
- 2016 年 4 月から 2017 年 3 月までグランフロント大阪のナレッジキャピタル「The Lab」にて展示
- CHI 2017 にてフルペーパー採択

マネジメント業務

- 学部生を対象とした研究室を運営

管理業務

- 山口大学国際総合科学部ホームページのディレクションおよび運営
- 山口大学国際総合科学部の入試問題設計
- 各分野の専門家とのディスカッションを目的とした公開イベントを開催
- ワークショップスタジオ、デザインスタジオの設計および運営
- 山口大学国際総合科学部デザイントラックの科目群デザインを担当
- プロジェクト型学習委員会委員を担当

- 大学院設置委員会委員を担当
- 労働安全委員会委員を担当

非常勤講師

日本

多摩美術大学 美術学部 情報デザイン学科

April 2013 – March 2016

- 学部生を対象に、エンターテインメントとデザイン、社会とデザインのクラスを担当。
- 学生は美術館を対象としてフィールドワークを計画し、デザインの機会を発見し、オリジナルのサービスをデザインし、ターゲットとなるユーザに対して評価実験を実施した。

訪問講師

日本

慶應義塾大学

October 2014 - March 2015

特任講師

日本

慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科

April 2010 – September 2014

特別研究講師

Japan

慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科

April 2009 - March 2010

途上国向けデザインパタン・プロジェクト, April 2013 - September 2014

- コンセプト開発、サービス開発、プロジェクト・マネジメントを担当
- 様々なステークホルダーが開発途上国の課題を解決するために活用できる、開発途上国向けのデザインパタンを開発
- 公共財団法人日本科学協会 笹川科学研究助成を獲得
- 途上国のデザインパタンに関する Web サイトをリリース

Social Things プロジェクト, April 2013 - September 2014

- コンセプト開発とプロジェクト・マネジメントを担当
- フィンランドの大手通信会社と共同で、ユビキタスコンピューティングが生み出すパラダイムに向けた次世代のヒトとモノの大局観の開発を目的として、1年間 19 万スウェーデンクローネにてプロジェクトを実施
- 社会文化的な文脈の中で人間が社会的知性を理解し、適切に管理するためのサポートとなるモノとモノで構成される環境を示す「Social Things」という概念を提案
- コンセプトを実証するために 3 つのプロトタイプを開発

VR シアター プロジェクト, September 2012 - March 2015

- デザイン・リサーチ、ユーザ・スタディ、サービス・デザインを担当
- 日本の大手印刷会社と共同で、バーチャルリアリティのミュージアムシアター向けシステムに関するプロジェクトを、800 万円の予算で 2 年間に渡って実施
- コンテンツの深い理解を目的として、各ユーザの興味に基づいて番組中にコンテンツを視聴するインタラクティブなリアルタイム VR システムを開発
- 日本バーチャルリアリティ学会の 2015 年ベストペーパーに採択

CEMS ビジネスプロジェクト, April 2012 - September 2014

- ローソン、キッコーマン、野村證券、興和など日本を代表する企業との共同プロジェクトである「ビジネス・プロジェクト」のデザインおよびプロジェクト・マネジメントを担当
- CEMS (Global Alliance in Management Education) は、世界のトップレベルのビジネススクール、大学、多国籍企業のパートナーによる戦略的アライアンスであり、各国から KMD に来ている CEMS の学生を監督。
- CEMS の学生に加えて、各企業パートナーからのフィードバックや関心をもとに、両者を満足させるために半年間のビジネスプロジェクトのプログラムを設計。

ソーシャル・フラワー・プロジェクト, August 2011 - March, 2015.

- ユーザ・リサーチ、ユーザ・インターフェース・ユーザ・エクスペリエンス・デザイン、サービス・デザインのアドバイザーを担当。
- 日本を代表するフラワーディストリビューターとのコラボレーションによる、リアルな花束を使った魅力的なコミュニケーションを中心とした Web サービス「bouquet」の開発を目的として、2 年間 300 万円の予算にてプロジェクトを実施
- いくつかのユーザー調査を行い、ブーケを贈るイベントを企画するオーガナイザやゲストの隠れたニーズを発見し、デザインに反映。
- 2013 年 2 月にサービスリリース

BOP デザイン・フレームワーク・プロジェクト, July 2010 - March, 2016.

- コンセプト開発、サービス開発、プロジェクト・マネジメントを担当
- 6 つのステップと 4 つのツールで構成される BOP (Bottom of the Pyramid) のための製品やシステムを設計するためのデザインフレームワークを開発
- 本フレームワークに関する記事を執筆し、2011 年 6 月、ユーザーエクスペリエンスの専門誌「UX magazine」に採択。
- 2013 年には、慶應義塾大学の学部生を対象に、本フレームワークに関する特別講義を実施。
- 2013 年と 2014 年の 2 回、See-D コンテスト参加者を対象としたワークショップを実施。
- 日本デザイン学会 論文誌に学術論採録

子供の創造性支援プロジェクト, April 2009 - March 2011

- コンセプト開発、サービス開発、プロジェクト・マネジメントを担当
- 日本学術振興会 科学研究費補助金 若手研究(B)に採択され、3 年間 370 万円でプロジェクトを実施。
- カメラで撮影した写真からぬり絵の下書きを生成し、子どもたちの楽しみを創出する iPhone アプリ「なんでもぬりえ」を企画開発
- Forks による Contextual Model of Learning をベースにした独自の学習モデルを構築し、それに基づいたアプリケーションを実装
- 海外論文誌にて学術論文 1 編採択、国際学会にて 2 本の論文が採択

キッチン・メディア・プロジェクト, April 2009 - September 2012

- ユーザ・インターフェース、インタラクション、ユーザ・エクスペリエンスのアドバイザーを担当
- 鍋の温度や加速度センサーをリアルタイムで制御するナビゲーターとして活用する調理技術習得のためのツール「Panavi」を開発。

- 2年間に渡って数回のユーザーテストを実施し、反復的なプロトタイピングを実施
- 香港、金沢での展示や6つのテレビ番組で放送されるなど注目を集め、コンピュータヒューマンインタラクションの分野で最も権威のある学会の一つである「CHI 2012」に採択

管理業務

- ワークショップスタジオと3つのデザインスタジオを運営
- 研究成果を発表するための公開イベントを数回開催

非常勤講師

日本

女子美術大学 美術学部 アート・デザイン表現学科

April 2012 - March 2014

- 学部生のためのメディアアート実習コースを企画運営
- Max/MSP/Jitter と Arduino を使ったインタラクティブアートを企画し、実装するように指導

特別研究助教

日本

慶應義塾大学先導研究センター

April 2008 - March 2009

上席所員(訪問)

日本

慶應義塾大学 SFC 研究所

September 2007 - March 2008

研究助手

日本

JST-CREST

September 2004 - March 2008

ユビキタス・コンテンツ・プロジェクト, September 2007 - March 2009.

- 科学技術振興機構(JST)/CREST に採択され、5年間3億円の予算でプロジェクトを実施
- 30名を超える修士・博士課程の学生からなるプロジェクトをマネジメントし、研究成果のアウトリーチ活動として、シンポジウムを7回開催
- 設計者が実空間アプリケーションを簡単かつ迅速に開発できるように、無線ボード、プログラミングプラットフォーム、P2P ネットワークライブラリで構成されるツールキット「xtel」の仕様を開発
- 学術誌にて学術論文9本採択、国際会議にて論文34編を口頭発表

上席所員(訪問)

日本

慶應義塾大学 SFC 研究所

April 2004 - September 2004

インタラクティブ・シネマ・プロジェクト, April 2004 - March 2006.

- ハードウェア・エンジニアリング、ソフトウェア・プログラミングを担当
- 視聴ポイントとそのシナリオをユーザーが選択可能なインタラクティブディスプレイを備えた映画館用インタラクティブシステムを開発
- ACE 2015 にてショートペーパーとして採択

パートナー

日本

addlight Inc.

September 2020 - present

- ユーザ・リサーチ、ユーザ・エクスペリエンス・デザイン、サービス・デザインに関連するコンサルティングを担当
- 国内大手総合重工メーカーのインキュベーション・センターのサービス・デザインコンサルティングに従事
- 複数の自社企画大企業向け新規事業開発ワークショップを担当

アソシエイト

日本

Takram (前 takram design engineering)

November 2014 - September 2016

- デザイン・リサーチ、ユーザ・インターフェース、ユーザ・エクスペリエンスの設計、クライアントのビジネスモデルを考慮したサービスデザインを担当
- 国内大手通信会社の新規カード事業ウェブサイトの企画設計を担当
- 国内大手通信会社のユーザ向けウェブサイトの UI/UX 改善
- 国内大手家電メーカーのテレプレゼンスデバイス関連の新製品のコンセプトデザインを担当
- 国内大手家電メーカーの屋内向けインテリジェント空間制御システムのコンセプトデザインを担当

共同創業者・顧問 (前取締役)

日本

株式会社ワニック

March 2014 - present

WANIC プロジェクト, July 2010 – 現在

- ユーザ・リサーチ、製品管理、事業開発、プロジェクト・マネジメントを担当
- 発展途上国の現地の人々のエンパワーメントのために、ココナッツをベースにしたワイン「Fresh WANIC」を作るためのレシピとツールキットを開発。
- 2010 年に東ティモールの非電化地域でのフィールドワークに参加し、独自のデザインフレームワークで状況を分析
- フィリピンのラオスで現地パートナーとともに Fresh WANIC を蒸留した「WANIC ココナッツスピリッツ」を開発
- 2016 年 9 月、東京で「WANIC ココナッツスピリッツ 2015」を発売
- アメリカ最大のスピリッツコンテスト「SFWSC 2017」でゴールドメダルを獲得

共同創業者・顧問 (前取締役 CXO)

日本

株式会社ナビゲータープラットフォーム

March 2013 - present

LIMO プロジェクト, June 2018 – 現在

- ネットワーク広告によるマネタイズ、コミュニケーション・デザイン、ユーザ・インターフェース・デザイン、ユーザ・エクスペリエンス・デザイン、サービス・デザインを担当
- お金と生活に興味のあるユーザ向けの Web サービスとして企画開発
- 2021 年 6 月に単独で月 1600 万 PV を獲得
- 2020 年 11 月にパートナーへの配信を含めて月 7,000 万 PV を獲得

投信 1 プロジェクト, October 2015 - June 2018

- コミュニケーション・デザイン、ユーザ・インターフェース、ユーザ・エクスペリエンス・デザイン、サービス・デザインを担当
- 投資に興味のある潜在的な投資家向けの Web サービスとして企画開発
- 2017 年 6 月にパートナーへの配信を含めて月 2000 万 PV を獲得

株 1 プロジェクト, April 2015 - present

- コミュニケーション・デザイン、ユーザ・インターフェース、ユーザ・エクスペリエンス・デザイン、サービス・デザインを担当。
- 個人投資家向けの初心者向け Web サービスとして企画開発

Longine プロジェクト, June 2013 - March, 2020

- コミュニケーション・デザイン、ブランド・デザイン、ユーザ・インターフェース、ユーザ・エクスペリエンス・デザイン、サービス・デザインを担当
- 有名実力派アナリストによる日本の金融・経済分析を中心としたフェアなプラットフォームをコンセプトとした Web サービスとして企画開発
- ユーザーがどのデバイスを使ってもストレスなく各記事を読むことができるよう、適切なインターフェースを設計
- 2014 年 5 月より、ネット証券大手の楽天証券に複数のコンテンツを配信

共同創業者 / クリエイティブ・ディレクター

日本

Sikake

June 2009 - January 2013

かわいいエンジン プロジェクト, June 2009 - January 2013.

- ユーザ・リサーチ、ユーザ・インターフェース・ユーザ・エクスペリエンス・デザイン、サービス・デザイン、プロジェクト・マネジメントを担当
- ショートモバイル動画を対象として、自動的にかわいいグラフィックやアニメーションで動画をデコレーションする「かわいいエンジン」の開発に関するプロジェクトを提案し、情報処理推進機構 未踏 IT 人材発掘・育成事業（グーグル株式会社 藤井プロジェクトマネージャー）に 550 万円で採択
- 自動デコレーションによる "かわいい" 表現のアルゴリズム開発のための定性・定量調査を実施
- かわいいエンジンを用いて 15 秒の動画を自動装飾する iPhone アプリ「Povie」を発売し、3 年間で世界で 2 万人のユーザーを獲得

共同創業者 / 取締役クリエイティブ・ディレクター

日本

UTUTU Co., Ltd.

June 2004 - September 2010

Tokyo Life プロジェクト, April 2009 - December 2009.

- 複数の執筆者のコンテンツマネジメントを担当
- 民主党東京支部主催のウェブサービス「東京ライフ」を開発
- ユーザーリサーチを行い、生活の中で実際にどのような情報が必要なのかを収集し、都内 23 区のサービス比較を可視化。
- 1.5 ヶ月間で 420 万 PV を達成

キッチン・デバイス・プロジェクト, April 2009 - August 2009.

- プロジェクト・マネジメント、ユーザーリサーチに基づくユーザ・インターフェース・ユーザ・エクスペリエンス・デザインを担当
- 日本の大手家電メーカーの依頼により、非接触インタフェースを用いたキッチンデバイスのプロトタイプを企画開発
- キッチンでは調理中に濡れていたり、油まみれの手を使うことに抵抗があるため、レシピを確認したり、ディスプレイでテレビ番組を見たりするためにジェスチャーコントロールを採用
- 2011 年 3 月に製品としてリリース

MYSQ - My Style So Qute! - プロジェクト, March 2005 - September 2008.

- 画像処理、ユーザ・インターフェース・デザイン、インタラクション・デザイン、ユーザ・エクスペリエンス・デザイン、プログラミングを担当
- ユーザの動きに合わせてリアルタイムに映像を装飾する動画装飾システム「MYSQ」を企画開発
- 日本を代表する若者の街であり、ポップカルチャーで有名な原宿を来訪する人たちをターゲットとして、かわいらしい視覚効果、装飾向けアニメーション、ゲーム空間のインテリアをデザイン
- 2005 年 3 月から 2008 年 9 月まで KDDI デザイニングスタジオで展示し、2 万人以上のユーザを獲得

創業者 / イノベーション・リード

interdisciplinary design lab.

日本

April 2004 - Present

多言語翻訳アプリケーション デザインプロジェクト, April 2021 - present

- 多言語翻訳アプリケーションの UI/UX デザイン、および、デザインガイドラインの設計
- 凸版印刷株式会社と協業
- 凸版印刷株式会社が座長を務める、大阪万博で使用する多言語翻訳アプリケーション開発プロジェクトにて、プロジェクトに参加する複数の企業が利用するデザインガイドラインを設計
- デザインガイドライン設計にあたって、先行研究、事例の知見をもとに UI/UX をデザイン
- 複数の実証実験を通じてガイドラインを精緻化

株式会社明成 イノベーション・コンサルティング, March 2021 - present

- 評価制度設計、既存事業最適化、新規事業開発を担当
- 中国大連に手袋工場を持ち、中国国内メーカーとのネットワークを持つ明成株式会社の従業者体験、顧客体験に関するサービスデザインを実施
- デジタルマーケティング事業をローンチ
- EC 事業をローンチ

ロート製薬 未来シナリオ プロジェクト, November 2020 - March 2021

- ASEAN 諸国における未来シナリオデザイン、フィールドワーク計画立案のコンサルティングを担当
- ASEAN 諸国における未来シナリオ設計、フィールドワーク計画のためのワークショッププログラムの企画開発
- ロートリサーチヴィレッジの研究開発部門にて、研究者向けのワークショップを実施

内藤証券ウェブリニューアルプロジェクト, August 2015 - March 2016

- 顧客向け Web サイトのリデザイン、ユーザ・インターフェース・デザイン、インタラクション・デザイン、ユーザ・エクスペリエンス・デザインを担当
- 内藤証券の様々な社員へのインタビューを通じて、自社の強みを明確にした上で、コンテンツを整理
- PC・SP 用メインページのプロトタイプに加えて、ウェブサイトデザインにあたってのデザインガイドラインを設計

KOIL (柏の葉 オープンイノベーション ラボ) プロジェクト, November 2012 - March 2014

- オープンイノベーションに関するブレーンとして、コワーキングスペースを構成するメンバー、ハード、ソフト、スペース、マネジメントに関するコンサルティングを担当
- 三井不動産に日本初のデザインをコンセプトとしたイノベーションセンターの開発プロジェクトを提案
- 本施設向けに、技術に強みを持つ日本の中小企業を対象に、既存の製品に新たな意味を持たせる「デザイン・ドリブン・イノベーション」を学ぶプログラムを開発
- 2013 年 9 月、デザイン・ドリブン・イノベーションをコンセプトとした特別ワークショップを実施

日本橋 400 年マップ プロジェクト, January 2012- March 2014

- Web サービス開発のマネジメント、ユーザ・インターフェース・デザイン、インタラクション・デザイン、ユーザ・エクスペリエンス・デザインを担当
- 東京の伝統的なエリアである日本橋の貴重な情報をアーカイブした Web サービス「日本橋 400 年マップ」を東京理科大学宇野研究室と共同開発
- 本サービスを使って日本橋を散策する際にリアルタイムナビゲーションを利用可能なモバイルユーザーに適したユーザーインターフェースを設計
- 2012 年、日本橋が含まれる中央区の公式文化事業に採択
- 2014 年 3 月、英語ページなどの新機能を追加し、サービスをリニューアル

スキル

教育

サービス・デザイン、デザイン・シンキング、クリエイティブ・シンキングのコースの企画設計提供
デザインと情報科学に関連したいくつかのコースを英語で提供
デザインと情報科学専攻の修士・博士課程学生の研究指導
ビジネスおよび国際経営学専攻の修士課程学生の指導
リベラル・アーツ専攻の学部生の研究指導
企業・自治体などのパートナーと協力し、学部生および大学院生のためのプロジェクトベース学習の指導

実務

人間中心デザイン、デザイン思考、サービス・ドミナント・ロジック、システム思考を踏まえたサービス設計
質的調査・質的分析に基づく課題抽出・仮説構築
各種モデリングツールを用いたサービスコンセプト設計
顧客体験、従業員体験を考慮したサービス提供者とサービス受益者の接点のデザイン
新規事業に関するプロジェクトマネジメント
新規事業、サービスデザインに関する講義・ワークショップの企画・設計・実施
ユーザビリティ、UX の改善を目的としたテスト設計・実施・分析
コンセプト検証を目的としたテスト設計・実施・分析
コンピュータ・サイエンス領域の学位に裏付けられた技術への理解
事業会社経営に裏付けられた持続的収益性への理解にもとづいた事業立案
経営学の理論にもとづいた既存事業領域・新規事業領域のイノベーション・マネジメント
スタートアップ、中小企業の組織マネジメント
リスティング広告、LP 設計・実装・運用、SEO 対策を含むデジタルマーケティング
ウェブメディアの企画・設計・実装・運用・分析・マネタイズ
EC サイトの企画・設計・実装・運用・分析・マネタイズ

修士課程学生指導

修士（メディアデザイン）： 29 名
修士（政策・メディア）： 1 名

研究生指導

7 名（内 5 名現在指導中）

学部生指導

学士（国際総合科学）： 10 名
学士（共創）： 6 名（内 5 名現在指導中）

プログラミング

Max/MSP/Jitter, Arduino, html, CSS, Java-Script, PHP (中級レベル)

Open Frameworks, Processing, Python, ruby, C, C++, C#, Objective-C (基本レベル)

IT リテラシ

マイクロソフトと Adobe のパッケージに習熟

Mac OS、Windows を使用

3D プリンタ、レーザー切断機、CNC ルーティングマシンなどの操作が可能。

自然言語

日本語 (ネイティブ)

英語 (ビジネスレベル, TOEFL 86, TOEIC 905)

中国語 (基本レベル, HSK 3 級)

大学管理業務

学府改組委員会の委員を担当

学務専門委員会・委員を担当

紀要編集委員を担当

デザインスクール、ビジネススクール、アントレプレナーシップセンターの 3 部局連携で実施する、
クリエイティブリーダーシップ・プログラムの企画・設計・運営

修士向けサービスデザイン科目のコースデザイン

新コースウェブサイトの企画・監修

学府入試問題の設計

学部ホームページの企画・監修

学部入試問題の設計

学部生向けデザイン関連科目のコースデザイン

各種デザインスタジオの設計・運営

PBL(プロジェクト・ベースド・ラーニング)委員会・委員を担当

大学院設置委員会・委員を担当

各分野の専門家とのディスカッションのための公開イベントを企画

研究成果を発表するための公開イベントを複数回開催

研究

研究助成

期間	単独/分担	テーマ	予算提供元	金額
April 2022 – March 2025	分担	博物館での親子の協働体験を支援する AR を用いたコンテンツデザインの研究	日本学術振興会 科学研究費補助金 基盤研究 B	150 万円
October 2019 – March 2020	単独	サービスデザインフレームワークの構築および評価に関する技術的指導	NEC	50 万円
October 2018 – March 2019	単独	未来のサービスデザインワークショッププロジェクト	NEC	45 万円
August 2018 – March 2018	単独	日本・シンガポール・台湾の HCI コミュニティを対象としたデザイン・シンキングの文化的多様性に関する調査研究	山口大学 若手研究者短期海外派遣プロジェクト	50 万円
August 2017 – March 2018	分担	ファブ社会到来に向けたファブリケーション機能強化	山口大学 学長戦略経費	80 万円
June 2017 – March 2018	単独	新山口駅北地区拠点施設におけるパブリックデザインおよび施設運用に関する研究調査業務	山口市	150 万円
July 2016 – March 2017	単独	オープンスペース展示用試作 UI システムの設計指導、並びに、実地検証実験の実験設計、実験指導および実験結果の分析	凸版印刷株式会社	75 万円
April 2016 – March 2018	単独	地方・中小企業向けデザイン・ドリブン・イノベーション・フレームワークのデザイン	日本学術振興会 科学研究費補助金 若手研究 B	390 万円
December 2015 – March 2016	単独	シンポジウム(地方から起こすイノベーション)の企画・運営	山口市	75 万円
November 2015 – March 2016	単独	オープンスペースコンテンツ展示用試作 UI システムの設計	凸版印刷株式会社	62 万円
April 2014 – March 2016	分担	博物館の展示学習のためのスタンプナビのデザイン	日本学術振興会 科学研究費補助金 挑戦的萌芽研究	60 万円

期間	単独/分担	テーマ	予算提供元	金額
April 2013 - March 2014	単独	ソーシャルリパースイノベーションを目的としたプロダクト/サービスデザインのためのデータベースの構築	公共財団法人日本科学協会 笹川科学研究助成	100 万円
July 2009 - March 2010	分担	携帯動画自動装飾システムにおける装飾エンジンの開発	情報処理推進機構 未踏 IT 人材発掘・育成事業	550 万円
April 2009 - March 2011	単独	子供のための創造学習支援システムに関する研究	日本学術振興会 科学研究費補助金 若手研究(B)	410 万円
September 2004 - March 2010	分担	ユビキタス・コンテンツ製作支援システムの研究	JST CREST 戦略的創造研究推進事業	2.5 億円
April 2007 - March 2008	単独	A Design Method for Creation – Entertainment with Creation	慶應義塾大学 森泰吉郎記念研究振興資金	30 万円
April 2005 - March 2006	単独	Design of Contents based on Ubiquitous Experience Circuit	慶應義塾大学 森泰吉郎記念研究振興資金	30 万円
April 2003 - March 2004	単独	身体感覚に基づく音・映像のリアルタイム処理の研究	慶應義塾大学 森泰吉郎記念研究振興資金	30 万円

受賞

日付	受賞名	種別	国内/国際
September, 2017	WANIC Coconut Spirits 2015, IWSC 2017, Bronze Medal.	チーム	国際
July, 2017	WANIC Coconut Spirits 2015, SFWSC 2017, Gold Medal.	チーム	国際
April, 2017	本からはじまる展示！"Flip and Touch the 北斎漫画". デジタル第4回ナレッジイノベーションアワード・ナレッジキャピタル部門. グランプリ.	チーム	国内
September, 2016	東京国立博物館・特集展示「伊能忠敬の日本図」とミュージアムシアターを活用したサービスデザインプラクティス. 日本バーチャルリアリティ学会. 論文賞.	チーム	国内
December, 2014	U-35 Japan Award 受賞	個人	国内

日付	受賞名	種別	国内/国際
August, 2013	Canada's international Development Research Centre, ITCD 2013 Pre-Conference Symposium Scholarship Program	個人	国際
January, 2013	U-35 Creators Japan 入賞	個人	国内
May, 2011	Wanic, See-D Contest, Best Award.	チーム	国内
February, 2009	Nervixxx: A Video Performance System with Neural Interfaces, ACHI 2009, Best Papers.	個人	国際
April, 2008	Nervixxx, Laval Virtual Award 2008, Finalist Prize.	個人	国際
December, 2007	Tentacula. アジアデジタルアートアワード 2007 インタラクティブアート部門入賞.	チーム	国際
December, 2006	rhythmism. 平成 18 年度文化庁メディア芸術祭 エンタテインメント部門審査員推薦作品.	チーム	国際
December, 2006	MYSQ – My Style So Qute ! –. アジアデジタルアートアワード 2006 デジタルデザイン部門入賞.	チーム	国際
March, 2004	atMOS – Self Packaging Movie – . 平成 15 年度学生ベンチャー（創造性涵養）第二席受賞.	チーム	国内
December, 2003	atMOS – Self Packaging Movie – . 平成 15 年度文化庁メディア芸術祭 エンタテインメント部門奨励賞.	チーム	国際

招待講演

1. UI/UX と事業開発, 凸版印刷, 東京, 15, July, 2021
2. 九州大学 高校生のための共創セミナー, オンライン, 28, June, 2021
3. 九州大学 共創学部で学ぶ, 県立佐賀西高校, オンライン, 19, October, 2020
4. "高度デザイン人材育成シンポジウム-教育機関における先端的試行", 経済産業省, オンライン, 8, October, 2020.
5. リソースに基づく事業開発, ロート製薬, 奈良, 13, July, 2020
6. リソースに基づく事業価値創造, 九州大学(QBS)MBA×日経ビジネススクール "成長志向の

7. 地域リソースにもとづくイノベーション創出, 博報堂 "Business Good 会議", 東京, 8 November, 2019.
8. リソースから紡ぎ出す新規事業 – 技術起点で価値を発見、拡大するプロセス –. Panasonic 織りなすイノベーターズトーク, 福岡, 25 September, 2019.
9. "掛け算で生まれる地域イノベーション", アマナ, 東京, 12 July, 2019.
10. 地域のリソースを軸にイノベーションを創出する, i.school "innotalk vol.4_19", 東京, 24 June, 2019.
11. デザインとデザイン科学, 県立広島高校 "平成 30 年度 グローバル・リーダー研究講演会", H 広島, 16 October, 2018.
12. From Human Centered Design to Resource Centered Design, Hong Kong University of Science & Technology "Research Seminar", Hong Kong, 11 September, 2017.
13. デザインとデザイン科学, 県立広島高校 "県立広島高校 平成 29 年度 グローバル・リーダー研究講演会", 広島, 24 October, 2017.
14. Design with the Society, Chang Gung University "Design and ethics", Taipei, 8 November, 2016.
15. デザインとデザイン科学, 県立広島高校 "平成 28 年度 グローバル・リーダー研究講演会", 広島, 2 November, 2016.
16. 課題解決 / 地域連携 / 大学教育, 「持続性のある地域連携と大学教育を考える」研究会, 山口, 27 January, 2016.
17. 武器としてのデザイン科学, 県立広島高校 "県立広島高校 平成 27 年度 グローバル・リーダー研究講演会", 広島, 11 November, 2015.
18. デザイン思考の実践と課題, 三菱重工業株式会社 "デザインフォーラム 2015", 神戸, 27 October, 2015.
19. 山口大学 国際総合科学部シンポジウム "デザイン科学で世界を切り拓く", 山口, 15 November, 2014.
20. 途上国から生まれるイノベーション, 慶應義塾大学理工学部 グローバルリーダーシップセミナー, 横浜, 23 September, 2013.
21. BOP Design Framework, See-D Contest, 東京, 6 July 2013.

22. 途上国におけるイノベーション, 慶應義塾大学理工学部 グローバルリーダーシップセミナー, 横浜, 22 April, 2013.
23. サービスデザインにおけるインタラクショナルデザイン, 凸版印刷株式会社. デジラ・オープンイノベーショントーク(D.O.I.T) "見て驚いて、もっと知りたいを叶えるインタラクティブ展示の未来", 東京, 6 November, 2012.
24. BOP Product Design based on Ethnographic Design, See-D Contest, 東京, 29 July 2012.
25. EC のどこがどう研究になるのか (オーガナイザ: 慶應義塾大学 稲見昌彦), エンタテインメントコンピューティング 2008, 金沢, 29-31 October, 2008.
26. Nervixxx, File 2008 Symposium, Sao Paulo, 5-9 August, 2008.
27. rhythmism, File 2007 Symposium, Sao Paulo, 13-17 August, 2007.
28. Content Design, 第5回 DMC 国際シンポジウム – 融合・文化創造社会に向けて-, 東京, 28-29 August, 2006.

エディタ

学術論文誌

九州大学大学院 芸術工学研究院 紀要「芸術工学」, April 2020 - present

レビューア

学術論文誌

サービスロジー, June 2020 - present

ACM Computers in Entertainment, April 2012 - present

日本バーチャルリアリティ学会, April 2010 - present

情報処理学会, April 2008 – present

国際会議

Reviewer at ACE2014

Reviewer at ACE2009

SI2009 Executive Committee / Program Committee

オーガナイザ

国内会議

EC2020

所属学会

ACM

Service Design Network

情報処理学会

ヒューマンインタフェース学会

日本デザイン学会

マーケティング学会

特許

タイトル	国	番号	提出日/許可日	状況
調理システム、この調理システムに用いられる調理器具、及び、調理システムセット	日本	2011-58782	24/03/2011	許可
情報処理装置および情報処理方法、情報処理システム、ならびにプログラム	日本	2005-333309	12/02/2005	拒絶

刊行物

書籍

1. 徳久悟. (2018). *地域発イノベーションの育て方 - リソースから紡ぎ出す新規事業*. NTT 出版.

書籍・チャプター

1. Inakage, M., Arakawa, T., Iguchi, K., Katsumoto, Y., Katsura, M., Osawa, T., Tokuhisa, S., & Ueki, A. (2010). Designing for Entertaining Everyday Experience. In A. D. Cheok (Ed.), *Art and Technology of Entertainment Computing and Communication* (pp. 255–269). Springer.
2. 石橋秀一, 石澤太祥, 植木淳朗, 瓜生大輔, 勝本雄一朗, 神山友輔, 白鳥成彦, 徳久悟, 橋本翔, 奥出直人, & 稲蔭正彦. (2010). *xtel: 生活を豊かにするインタラクションデザイン*. AXIS.
3. Inakage, M., Tokuhisa, S., Watanabe, E., & Uchida, Y. (2008). Interaction Design for Ubiquitous Content. In C. Sommerer, L. C. Jain, & L. Mignonneau (Eds.), *The Art and Science of Interface and Interaction Design (Studies in Computational Intelligence)* (pp. 105–115). Springer.

雑誌

1. 徳久悟. (2019). リソースが紡ぐ地域の活力ーデザイン・シンキングの展望. *環境会議 2019 年春号*.
2. Tokuhisa, S. & Tokiwa., T. (2011). A Design Method for BOP Users: Products for Social Innovation. *User Experience Magazine*.
3. 徳久悟. (2011). 東ティモールのソーシャル・イノベーション. 三田評論, 51.

学術論文誌 (査読あり, フルペーパー)

1. Tokuhisa, S. & Morimoto, T. (2021). Service design method for both non-human and human actors: What kinds of jobs should be assigned to service robots?. *Journal of Design Business and Society*, 7(2), 141-163.
2. Tokuhisa, S. (2021). Design Thinking in Large Companies and Design Consulting Firms in Japan. *Journal of Design Thinking*, 1(2), 9-22.
3. 徳久悟. (2019). コンシューマ向け VUI デバイスのユーザを対象とした日常生活における利用パターンに基づく VUI デバイスのための UX デザイン戦略. *ヒューマンインタフェース学会論文誌*, 21(4), 349-358.
4. 徳久悟. (2019). 日本の大企業を対象としたデザイン・シンキング活用事例の分析にもとづくデザイン・シンキング導入モデルの構築. *デザイン学研究*, 65(4), 37-46.
5. 徳久悟. (2016). BOP デザインフレームワークの構築と実践 — 東ティモールでのフィールドワークより. *デザイン学研究*, 62(4), 93-102.
6. Ishiyama, A., Tokuhisa, S., Kusunoki, F., Inagaki, S., & Terano, T. (2016). A Self-Made Personal Explanation Aid of Learning Materials in a Museum for Naïve Developers. *International Journal on Advances in Intelligent Systems*, 9(1 & 2), 14-26.
7. 徳久悟, 吉野弘一, 小幡光一, 遠藤志津子, 岩崎花梨, 武田港, 柴崎美奈, 神山洋一, & 南澤孝太. (2015). 東京国立博物館・特集展示「伊能忠敬の日本図」とミュージアムシアターを活用したサービスデザインプラクティス. *日本バーチャルリアリティ学会論文誌*, 20(1), 3-14.
8. 柴崎美奈, 張衍義, 武田港, 小幡光一, 吉野弘一, 遠藤志津子, 徳久悟, & 南澤孝太. (2015). VR シアターにおけるパーソナルな鑑賞体験を支援する多人数ポインティング. *日本バーチャルリアリティ学会論文誌*, 20(4), 333-344.
9. Tokuhisa, S. & Kamiyama, Y. (2013). Personal, Physical, Social and Creative Contextual Design for Art Education: How to Achieve Fun in Art Education for Children. *ACM*

10. 徳久悟, 常盤拓司, & 稲蔭正彦. (2010). Adjustive Media:フィードバックを伴うメディア作品の制作手法. 認知科学会論文誌, 17(3), 536–548.
11. 徳久悟, 石澤太祥, 丹羽義将, 粕谷貴司, 勝本雄一朗, 石橋秀一, 橋本悟, 植木淳朗, & 稲蔭正彦. (2010). xtel : ユビキタスコンテンツのためのアジャイルプロトタイプ開発支援環境. 電子情報通信学会論文誌 D, J93-D(10), 1809–1821.
12. 勝本雄一朗, 瓜生大輔, 徳久悟, 奥出直人, & 稲蔭正彦. (2010). ユビキタスコンテンツ設計手法 : ケーススタディとしての雨刀. 芸術科学会論文誌, 9(3), 111–118.
13. Inakage, M., Ueki, A., Tokuhisa, S., & Katsumoto, Y. (2008). International Journal of Cognitive Informatics and Natural Intelligence. *Designing Ubiquitous Content for Daily Lifestyle*, 5(1), 35–40.
14. 徳久悟, & 稲蔭正彦. (2007). エンタテインメントシステムにおける楽しさをデザインするためのインタラクションモデルに関する考察. 情報処理学会論文誌, 48(3), 1097–1112.
15. Tokuhisa, S., Okubo, S., Suguro, K., Kotabe, T., & Inakage, M. (2006). MYSQ: An entertainment system based on content creation directly linked to communication. *ACM Computers In Entertainment (CIE)*, 4(3), Article No.2.
16. 徳久悟, 井口健司, 大久保創, 丹羽善将, 根津智幸, & 稲蔭正彦. (2006). OTOTONARI : ユーザの協働行為と経験の保存に基づく Pervasive Game. . 情報処理学会論文誌, 47(6), 1844–1860.

国際会議発表(査読あり, フルペーパー)

1. Tokuhisa, S. (2018). The Coconut Innovation framework: An innovation framework focusing on resources. *ServDes 2018*, 696–712.
2. Yoshino, K., Obata, K., & Tokuhisa, S. (2017). FLIPPIN' : Exploring a Paper-based Book UI Design in a Public Space. *Conference on Human Factors in Computing Systems 2017 (CHI 2017)*, 1508–1517.
3. Ishiyama, A., Tokuhisa, S., Kusunoki, F., Inagaki, S., & Terano, T. (2015). A Self-Made Personal Explanation Aid for Museum Visitors. *CONTENT 2015*, 41–48.
4. Katsumoto, Y., Tokuhisa, S., & Inakage, M. (2013). Ninja Track: Design of Electronic Toy Variable in Shape and Flexibility. *Seventh International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction (TEI 2013)*, 17–24.
5. Tokuhisa, S., Fujishiro, K., Kimura, T., & Ueki, A. (2013). Designing a Multi-Stakeholder Satisfaction Service for Group-Based Social Gift Purchase. *International Association of Societies of Design Research (IASDR 2013)*.

6. Tokuhisa, S. (2013). ICT4D Design Patterns for a Common Language in ICT Ecosystems. *ICTD 2013 Pre-Conference*.
7. Uriu, D., Namai, M., Tokuhisa, S., Kashiwagi, R., Inami, M., & Okude, N. (2012). panavi: Recipe Medium with a Sensors-Embedded Pan for Domestic Users to Master Professional Culinary Arts. *Conference on Human Factors in Computing Systems 2012 (CHI 2012)*, 129–138.
8. Tokuhisa, S. (2009). Nervixx: A Video Performance System with Neural Interfaces. *IEEE The Second International Conferences on Advances in Computer-Human Interactions (ACHI 2009)*, 156–163.
9. Tokuhisa, S., Ishizawa, T., Niwa, Y., Kasuya, K., Ueki, A., Hashimoto, S., Koriyama, K., & Inakage, M. (2009). xtel: A Development Environment to Support Rapid Prototyping of “Ubiquitous Content.” *Tangible and Embedded Interaction 2009 (TEI 2009)*, 323–330.
10. Tokuhisa, S. (2009). Aequorin: Design of a System for Reduction of the User’s Stress in One Day. *International Workshop on Sensing and Acting in Ubiquitous Environments (SEACUBE 2009)*.
11. Niwa, Y., Tokuhisa, S., & Inakage, M. (2008). Talktic: The Contents Development Environment for Pervasive Computing. *ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology (ACE 2008)*, 34–41.
12. Tokuhisa, S., & Masa Inakage. (2006). Sensible Node: Network-Based General Purpose Architecture Module that Reflects Environment. *2nd International Conference on Intelligent Environment National Technical University of Athens (IE 2006)*, 175–184.
13. Tokuhisa, S., Iguchi, K., Okubo, S., Niwa, Y., Nezu, T., & Inakage, M. (2006). OTOTONARI: Mobile Ad Hoc Pervasive Game that develops a regional difference. *International Conference on Game Research and Development (Cyber Game 2006)*, 155–162.
14. Tokuhisa, S., Iguchi, K., Okubo, S., Niwa, Y., Nezu, T., & Inakage, M. (2006). OTOTONARI: A Pervasive Game of Sound Composition based on Users’ Collaboration. *The International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology (Future Play 2006)*.
15. Tokuhisa, S., Kotabe, T., & Inakage, M. (2004). Enhanced Entertaining Experience For Creative LBE with atMOS System. *10th International Conference on Virtual Systems and Multimedia (VSMM 2004)*, 450–459.

16. Tokuhisa, S., Kotabe, T., & Inakage, M. (2004). atMOS: Self Expression Movie Generating System for 3G Mobile Communication. *Third International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia (MUM 2004)*, 199–206.

国際会議発表(査読あり, ショートペーパー)

1. Uriu, D., Namai, M., Tokuhisa, S., Kashiwagi, R., Inami, M., & Okude, N. (2012). Experience “panavi,”: challenge to master professional culinary arts. *Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 1445–1446.
2. Tokuhisa, S., & Kamiyama, Y. (2010). The World is Canvas: A Painting Application for Children based on the Social Constructivism System. *Create10 – The Interaction Design Conference*.
3. Tokuhisa, S., & Kamiyama, Y. (2010). The World is Canvas: A Coloring Application for Children based on Physical Interaction. *International Conference on Interaction Design and Children (IDC 2010)*, 315–318.
4. Tokuhisa, S. (2008). Nervixxx: An Introduction of Biosignal to Live Video Performance. *Siggraph Asia 2008 Sketch*.
5. Tokuhisa, S., Iwata, Y., & Inakage, M. (2007). rhythmism: A VJ Performance System with Maracas based Devices. *ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology (ACE 2007)*, 204–207.
6. Tokuhisa, S., Iwata, Y., & Inakage, M. (2006). re-acT-able pH [polyphony * Heredity]. *1st International Conference on Digital Interactive Media Entertainment & Arts (DIME 2006)*.
7. Tokuhisa, S., Ding, A., & Inakage, M. (2005). Tri-Story as Intuitive Cinema: Interactive Storytelling based on Physical Action for Multi Screen. *ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology (ACE 2005)*, 314–317.
8. Tokuhisa, S., Iwata, Y., & Inakage, M. (2005). Suirin. *Siggraph 2005 Emerging Technologies*, Article No.22.
9. Kotabe, T., Tokuhisa, S., Suguro, K., & Inakage, M. (2003). atMOS - Self Packaging Movie. *Siggraph 2003 Emerging Technologies*.

国際会議発表(査読あり, ポスター)

1. Shibasaki, M., Iwazaki, K., Takeda, M., Obata, K., Yoshino, K., Endo, S., Tokuhisa, S., & Minamizawa, K. (2017). MeLight: Embodied Appreciation of Inouzu. *VRIC 2017*.
2. Fujimura, N., Inakage, M., Sunahara, H., Tokuhisa, S., Ueki, A., & Yamanouchi, M. (2013). Openlight: a concept of urban lighting to make urbanites aware of each other. *Ubicomp 2013*, 17–20.
3. Ebihara, Y., Kondo, C., Sugimoto, M., Tokuhisa, S., Tokiwa, T., Harada, K., Miyasho, H., Yasaka, T., Withana, A., & Inakage, M. (2010). A public display system that uses dynamic composition of digital images and sounds by analyzing related KANSEI information. *Siggraph Asia 2010 Poster*.
4. Tokiwa, T., Tokuhisa, S., Honna, Y., Shinozaki, C., Kusunoki, F., Nishimura, T., & Iwatake, T. (2004). Surround CoBIT: A method for presenting auditory information as a virtual acoustic field. *4th International Workshop on Smart Appliances and Wearable Computing (IWSAWC2004)*.

国内大会発表(査読あり, フルペーパー)

1. 勝本雄一朗, 徳久悟, & 稲蔭正彦. (2011). ニンジャトラック: 形状と柔軟性が変化する構造体をもちいたインタラクティブシステムとソフトウェアに関するワークショップ(WISS2011).

国内大会発表(査読なし, フルペーパー)

1. 崎山智司, 杉井学, 星野晋, 村井礼, & 徳久悟. (2019). 地域連携型長期 PBL 授業の開発. *産学連携学会 2019 年度大会*.
2. 徳久悟. (2018). 小規模都市を対象としたイノベーション政策の構築手法. *文化経済学会<日本> 2018 年度研究大会分科会*.
3. 徳久悟. (2017). ココナッツ・イノベーション・フレームワーク: 現地の文化に根ざしたリソースを活用したイノベーション・フレームワーク. *文化経済学会<日本> 2017 年度研究大会分科会*.
4. 張衍義, 柴崎美奈, 武田港, 小幡光一, 吉野弘一, 南澤孝太, & 徳久悟. (2013). 多人数ポインティングを用いたポインティングを用いたミュージアムミュージアムシアターでの観客鑑賞パターン分析. *エンタテインメントコンピューティング 2013*.
5. 柴崎美奈, 張衍義, 武田港, 小幡光一, 吉野弘一, 南澤孝太, & 徳久悟. (2013). VR シアターにおけるパーソナルな鑑賞体験を支援する多人数ポインティングの検討. *第 18 回日本バーチャルリアリティ大会*.
6. 近藤千紘, 海老原悠, 杉本麻樹, 徳久悟, 常盤拓司, 原田健太郎, 宮庄宏明, 矢坂俊継, & 稲蔭正彦. (2010). 感性情報に基づくデジタルサイネージコンテンツ生成システムの開発. *エンタテイメ*

7. 神山友輔, 石澤太祥, 石橋秀一, 植木淳朗, 瓜生大輔, 勝本雄一朗, 白鳥成彦, 徳久悟, 橋本翔, 奥出直人, & 稲蔭正彦. (2009). 経験蓄積システムの展示会における活用事例の報告. 第 10 回計測自動制御学会システムインテグレーション部門講演会.
8. 勝本雄一朗, 石澤太祥, 石橋秀一, 植木淳朗, 瓜生大輔, 神山友輔, 白鳥成彦, 徳久悟, 橋本翔, 奥出直人, & 稲蔭正彦. (2009). 雨刀: ユビキタスコンテンツ設計手法によるケーススタディ. エンタテイメントコンピューティング 2009, 164–166.
9. 石橋秀一, 瓜生大輔, 石澤太祥, 植木淳朗, 勝本雄一朗, 神山友輔, 白鳥成彦, 徳久悟, 橋本翔, 奥出直人, & 稲蔭正彦. (2009). Sound Candy: ユビキタスコンテンツ設計手法を用いたケーススタディ. エンタテイメントコンピューティング 2009, 167–170.
10. 白鳥成彦, 石橋秀一, 石澤太祥, 瓜生大輔, 植木淳朗, 勝本雄一朗, 神山友輔, 徳久悟, 橋本翔, 奥出直人, & 稲蔭正彦. (2009). 確率論的エンターテイメントコンピューティング. エンタテイメントコンピューティング 2009, 151–154.
11. 瓜生大輔, 生井みづき, 徳久悟, 柏樹良, 稲見昌彦, & 奥出直人. (2009). デザイン思考と xtel プラットフォームを統合的に活用する「Smart Kitchen Utensil」の開発: panavi システムの着想から製作・展示までの開発過程. 電子情報通信学会マルチメディア・仮想環境基礎研究会 (MVE), 47–52.
12. 生井みづき, 瓜生大輔, 徳久悟, 柏樹良, 稲見昌彦, & 奥出直人. (2009). panavi: センサ・アクチュエータ・無線通信機能を内蔵するフライパンを中心とした、料理スキルの習得を支援するシステム. 電子情報通信学会マルチメディア・仮想環境基礎研究会 (MVE), 41–46.
13. 植木淳朗, 石橋秀一, 石澤太祥, 瓜生大輔, 勝本雄一朗, 神山友輔, 白鳥成彦, 徳久悟, 橋本翔, 奥出直人, & 稲蔭正彦. (2009). ユビキタスコンテンツ・プラットフォーム: xtel 生活に溶け込むコンテンツのための開発システム. 第 10 回計測自動制御学会システムインテグレーション部門講演会.
14. 橋本翔, 石澤太祥, 石橋秀一, 植木淳朗, 瓜生大輔, 勝本雄一朗, 神山友輔, 白鳥成彦, 徳久悟, 奥出直人, & 稲蔭正彦. (2009). 中継システムを通じた小型ノードへの仮想 IP の付与およびウェブアクセス. 第 10 回計測自動制御学会システムインテグレーション部門講演会.
15. 徳久悟, 石橋秀一, 石澤太祥, 瓜生大輔, 植木淳朗, 勝本雄一朗, 神山友輔, 白鳥成彦, 橋本翔, & 稲蔭正彦. (2009). xtel: ユビキタスコンテンツのための開発支援環境. エンタテイメントコンピューティング 2009, 155–158.
16. 石澤太祥, 植木淳朗, 石橋秀一, 瓜生大輔, 勝本雄一朗, 神山友輔, 白鳥成彦, 徳久悟, 橋本翔, 奥出直人, & 稲蔭正彦. (2009). MOXA: 実世界と Web をつなぐ組み込みプロトタイピング環境. 第

17. 白鳥成彦, 石澤太祥, 石橋秀一, 植木淳朗, 瓜生大輔, 勝本雄一朗, 神山友輔, 徳久悟, 橋本翔, 奥出直人, & 稲蔭正彦. (2009). xtel を用いた経験蓄積システム : Life システムの構築. 第 10 回計測自動制御学会システムインテグレーション部門講演会.
18. 瓜生大輔, 石橋秀一, 石澤太祥, 植木淳朗, 勝本雄一朗, 神山友輔, 白鳥成彦, 徳久悟, 橋本翔, 奥出直人, & 稲蔭正彦. (2009). ユビキタスコンテンツ設計手法 : デザイン思考と xtel プラットフォームを統合的に活用するシームレスな開発プロセス. エンタテインメントコンピューティング 2009, 159–163.

展示

1. WANIC Coconut Spirits, HYPER INTER-DISCIPLINARY CONFERENCE in the Philippines, Philippine Trade Training Center, Pasay City, Manila, 07 December, 2019.
2. Flip and Touch the 北斎漫画, The Lab.みんなで世界一研究所, グランフロント大阪, 大阪, 15 April, 2016 - 30 March 2017.
3. 徳久悟回顧展, Vol.1 U35 JAPAN AWARD 候補者集合個展, 赤レンガ倉庫, 横浜, 19-24 November, 2013.
4. Wanic, See-D Innovation Challenge Final Presentation, 政策大学院大学, 東京, 22 May, 2011
5. Wanic, Bases 150k Challenge Product Showcase, Stanford University, US, 18 May, 2011
6. Wanic, See-D Contest Final Conference, 政策大学院大学, 東京, 23 October, 2010
7. The World is Canvas: A Coloring Application for Children based on Physical Interaction. International Conference on Interaction Design and Children(IDC 2010), Barcelona, Spain, 9-12 July, 2010.
8. なんでもぬりえ, 第 6 回ワークショップコレクション, 慶應義塾大学日吉キャンパス, 横浜, Japan, 27-28 February, 2010.
9. xtel, SIGGRAPH Asia Emerging Technologies DIY Hardware: Reinventing Hardware for the Digital Do-It-Yourself Revolution, Yokohama, Japan, 16-19 December, 2009.
10. aequorin, Media Design Tours 2009, 代官山ヒルサイドプラザ, Tokyo, 27 – 28 February, 2009.
11. Tentacula, アジアデジタルアートアワード 2007, 福岡アジア美術館, 福岡, 26 January – 5 February, 2008.

12. rhythmism, 平成 18 年度文化庁メディア芸術祭エンタテインメント部門, 東京都写真美術館, 東京, 24 February – 4 March, 2007.
13. MYSQ – My Style So Qute ! –, アジアデジタルアートアワード 2006, 福岡アジア美術館, 2-15 January, 2007.
14. re-acT-table pH [polyphony * Heredity], 1st International Conference on Digital Interactive Media Entertainment & Arts (DIME 2006) Research + Art Exhibition, Bangkok, Thailand, 25-27 October, 2006.
15. Suirin, Media Design Tours 2006, 代官山ヒルサイドプラザ, 12 September, 2006.
16. atMOS – Self Packaging Movie スキップシティ映像ミュージアム『PLAY! デジタルムービー ～「見る映像」から「遊べる映像」へ～』展, 埼玉, 2 June – 18 September, 2006.
17. Suirin, Laval Virtual 2006 Revolution (invited), Laval, France, 26 – 30 April, 2006.
18. Suirin, interactive Tokyo 2005(iTokyo2005), 日本科学未来館, 東京, 25 – 26 31 August, 2005.
19. MYSQ – My Style So Qute ! –, グッドデザインプレゼンテーション 2005, 東京ビッグサイト, 東京, 25-27 August, 2005.
20. Suirin, Siggraph 2005 Emerging Technologies, Los-Angeles, CA, US., 31 July – 4 August, 2005.
21. OTOTONARI, 愛知万博 2005, 愛知, 23 June and 8 July, 2005.
22. Smartwall, 慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス メディアセンター地下 1F ホワイエ, 藤沢, 31 March, 2005 – 31 March, 2009.
23. MYSQ – My Style So Qute ! –, KDDI DESIGNING STUDIO “Next Interface”, 東京, 5 March, 2005 – 31 September 2008.
24. atMOS – Self Package Movie, 平成 15 年度文化庁メディア芸術祭エンタテインメント部門, 東京都写真美術館, 東京, 27 February – 7 March, 2004.
25. Sound Table, ICC 記録と表現「アーカイブを作る、使う」展, NTT Inter Communication Center, 東京, 10 October – 24 November, 2003.
26. atMOS – Self Packaging Movie –, Siggraph 2003 Emerging Technologies, San Diego, CA, US., 27-31 July, 2003.

1. 第5回デザイン x ビジネス x アン트レプレナーシップの未来を考えるセミナー「自らの思いをデザイン思考・UXで実現する社内起業活動ーゲームチェンジャー・カタパルトー」, 九州大学 デザインコモン, 福岡, February, 2020.
2. 第3回デザイン x ビジネス x アン트レプレナーシップの未来を考えるセミナー「社会課題 (WHY) とイノベーション (HOW) を実現する『進化思考』」, 九州大学 デザインコモン, 福岡, December, 2019.
3. 第2回デザインxビジネスxアン트レプレナーシップの未来を考えるセミナー「日本の伝統産業とイノベーション」, 九州大学 デザインコモン, 福岡, November, 2019.
4. 「地方発イノベーションをデザインする」第1回シンポジウム, 山口大学 大学会館, 山口, March, 2016.
5. 意味づけの力で製品にイノベーションをーデザインドリブンアプローチによるプロダクト開発実践講座, ロフトワーク10F, 東京, September, 2013.
6. Ubiquitous Content Symposium 2010ーデザインとエンジニアリングの境界線ー, 慶應義塾大学藤原記念ホール, 横浜, October, 2010.
7. Ubiquitous Content Showcase 2009ー生活に溶けこむコンテンツデザイン展ー, JASMAC八雲, 東京, September 2009.
8. Media Design Tours 2009, 代官山ヒルサイドプラザ, 東京, February, 2009.
9. Ubiquitous Content Symposium 2009ーAnd then there are threeー, 代官山ヒルサイドバンケット, 東京, February, 2009.
10. Media Design Tours 2009, 丸の内 三菱コンファレンススクエア M+, 東京, February, 2008.
11. Ubiquitous Content Symposium 2008ーインタラクティブデザインの脱構築ー, 丸の内 三菱コンファレンススクエア M+, 東京, February, 2008.
12. Ubiquitous Content Symposium 2007, 東京国際フォーラム, 東京, February, 2007.
13. Media Design Tours 2006ーユビキタスコンテンツ作品展ー, 代官山ヒルサイドプラザ, 東京, September, 2006.
14. Ubiquitous Content Symposium 2006, 六本木ヒルズ, 東京, February, 2006.

教育

コースワーク

九州大学大学院 芸術工学府 修士課程・後期博士課程対象, 日本

年	コース名	役割	種別	履修者	関与	学年	試験
2020	クリエイティブリーダーシップ演習 I	単独	2 単位 講義演習	4	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生評価を担当	修士, 第 2 セメスター	プレゼンテーション
本コースは、企業のパートナーから提案される様々な課題に対して、デザインやビジネスを専攻する学生がその解決策を提示するプロジェクトをサービスデザインの手法を用いて実施した。							
2019	インタラクティブデザイン	単独	2 単位 講義演習	2	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	修士, 第 2 セメスター	論文およびポスター
本コースは、CHI でのポスター発表を目的に、講義と演習の両方を通じて、インタラクティブなシステムを設計するためのスキルと知識を提供した。							
2019	クリエイティブリーダーシップ演習	共同	2 単位 講義演習	16	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生評価を担当	修士, 第 2 セメスター	プレゼンテーション
本コースは、企業のパートナーから提案される様々な課題に対して、デザインやビジネスを専攻する学生がその解決策を提示するプロジェクトをサービスデザインの手法を用いて実施した。							

九州大学 基幹教育院・共創学部 学部生対象, 日本

年	コース名	役割	種別	履修者	関与	学年	試験
2021	メディアとコミュニケーション	共同	1 単位 講義	94	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生評価を担当	学士, 第 6 セメスター	レポート

本コースは、様々なメディアの特徴を理解するために、メディアリサーチの理論やメディア・コミュニケーションデザインの最新動向を扱った。そのうち、メディア倫理、メディア技術、マネタイズに関する講義を担当した。							
2021	共創デザイン思考発想法 a	単独	1 単位 講義演習	54	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生評価を担当	学士、 第 4 セメ スター	演習
本コースは、デスクトップリサーチ、フィールドリサーチ、分析、価値提案、設計、プロトタイピングからなるデザイン思考の理論および実践の機会を提供した。							
2021	共創デザイン思考発想法 b	単独	1 単位 講義演習	54	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生評価を担当	学士、 第 4 セメ スター	演習
本コースは、デスクトップリサーチ、フィールドリサーチ、分析、価値提案、設計、プロトタイピングからなるデザイン思考の理論および実践の機会を提供した。							
2021	共創発想法	単独	2 単位 講義演習	27	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生評価を担当	学士、 第 4 セメ スター	演習
本コースは、ブレインストーミング、デザイン思考、未来シナリオなど、様々なクリエイティブな思考法に関する理論と実践の機会を提供した。							
2020	メディアとコミュニケーション	共同	1 単位 講義	72	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生評価を担当	学士、 第 6 セメ スター	レポート
本コースは、様々なメディアの特徴を理解するために、メディアリサーチの理論やメディア・コミュニケーションデザインの最新動向を扱った。そのうち、メディア倫理、メディア技術、マネタイズに関する講義を担当した。							
2020	共創デザイン思考発想法 a	単独	1 単位 講義演習	57	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生評価を担当	学士、 第 4 セメ スター	演習
本コースは、デスクトップリサーチ、フィールドリサーチ、分析、価値提案、設計、プロトタイピングからなるデザイン思考の理論および実践の機会を提供した。							

2020	共創デザイン思考発想法 b	単独	1 単位 講義演習	53	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生評価を担当	学士, 第 4 セメ スター	演習
本コースは、デスクトップリサーチ、フィールドリサーチ、分析、価値提案、設計、プロトタイピングからなるデザイン思考の理論および実践の機会を提供した。							
2020	共創発想法	単独	2 単位 講義演習	27	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生評価を担当	学士, 第 4 セメ スター	演習
本コースは、ブレインストーミング、デザイン思考、未来シナリオなど、様々なクリエイティブな思考法に関する理論と実践の機会を提供した。							

山口大学 国際総合科学部 学部生対象, 日本

年	コース名	役割	種別	履修者	関与	学年	試験
2019	プロジェクト型課題解決研究	主査	10 単位 講義演習	5	学生プロジェクト指導	学士, 第 6-8 セ メスタ ー	卒業論文
本コースは、自治体や企業のパートナーが提案する様々な社会的課題に対して、参加学生が解決策を提案し、評価までを行うプロジェクトを実施した。							
2019	Media Design (in English)	単独	2 単位 講義演習	9	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	学士, 第 6 セ メスタ ー	プレゼンテーション
本コースは、インタラクティブなメディアをデザインするためのスキルとナレッジを講義と実習を通じて提供した。							
2019	デザイン科学入門 1	単独	1 単位 講義	109	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生評価を担当	学士, 第 1 セ メスタ ー	レポート
本コースは、グラフィックデザインやプロダクトデザインなどの古典的なデザインから、コンピュータ							

やネットワークをデザインの対象としたインターフェイスデザインやサービスデザインまでの歴史を扱う。また、デザインのターゲットのビジネス戦略への展開を踏まえ、様々なイノベーションマネジメントの手法やビジネスモデルの基礎までを網羅する。							
2019	デザイン科学 演習 2a	単独	1 単位 講義演習	34	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	学士, 第 1 セメスター	プレゼンテーション
本コースは、調査、分析、価値提案、設計、実施、評価からなるデザインプロセスの実践を提供した。演習 2 では、プロトタイピングのためのデザイン技法に焦点を当てた。							
2019	デザイン科学 演習 2b	単独	1 単位 講義演習	33	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	学士, 第 1 セメスター	プレゼンテーション
本コースは、調査、分析、価値提案、設計、実施、評価からなるデザインプロセスの実践を提供した。演習 2 では、プロトタイピングのためのデザイン技法に焦点を当てた。							
2019	デザイン科学 演習 2c	単独	1 単位 講義演習	37	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	学士, 第 1 セメスター	プレゼンテーション
本コースは、調査、分析、価値提案、設計、実施、評価からなるデザインプロセスの実践を提供した。演習 2 では、プロトタイピングのためのデザイン技法に焦点を当てた。							
2018	プロジェクト型課題解決研究	主査	10 単位 講義演習	6	学生プロジェクト指導	学士, 第 6-8 セメスター	卒業論文
本コースは、自治体や企業のパートナーが提案する様々な社会的課題に対して、参加学生が解決策を提案し、評価までを行うプロジェクトを実施した。							
2018	デザイン科学入門 1	単独	1 単位 講義	105	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生評	学士, 第 1 セメスター	レポート

					価を担当		
本コースは、グラフィックデザインやプロダクトデザインなどの古典的なデザインから、コンピュータやネットワークをデザインの対象としたインターフェイスデザインやサービスデザインまでの歴史を扱う。また、デザインのターゲットのビジネス戦略への展開を踏まえ、様々なイノベーションマネジメントの手法やビジネスモデルの基礎までを網羅する。							
2018	デザイン科学 演習 2a	単独	1 単位 講義演習	35	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	学士, 第 1 セメスター	プレゼンテーション
本コースは、調査、分析、価値提案、設計、実施、評価からなるデザインプロセスの実践を提供した。演習 2 では、プロトタイピングのためのデザイン技法に焦点を当てた。							
2018	デザイン科学 演習 2b	単独	1 単位 講義演習	35	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	学士, 第 1 セメスター	プレゼンテーション
本コースは、調査、分析、価値提案、設計、実施、評価からなるデザインプロセスの実践を提供した。演習 2 では、プロトタイピングのためのデザイン技法に焦点を当てた。							
2018	デザイン科学 演習 2c	単独	1 単位 講義演習	35	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	学士, 第 1 セメスター	プレゼンテーション
本コースは、調査、分析、価値提案、設計、実施、評価からなるデザインプロセスの実践を提供した。演習 2 では、プロトタイピングのためのデザイン技法に焦点を当てた。							
2018	科学技術論 演習 3	共同	2 単位 講義演習	10	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	学士, 第 3 セメスター	プレゼンテーション

本コースは、2D および 3D ファブリケーションツールを使った実践を通して、様々なプロトタイプिंगのスキルと知識を提供した。							
2018	Modern Asian Cultural Studies (in English)	共同	2 単位 講義	20	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生評価を担当	学士、第 6 セメスター	レポート
本コースは、韓国、中国、台湾、ASEAN 諸国のアジア文化の概要を扱った。そのうち、アジア諸国のイノベーションに関する授業を担当し、アジアにおけるイノベーションの最新事例やイノベーションの理論を提供した。							
2018	基礎セミナー	単独	2 単位 講義	5	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生評価を担当。	学士、第 1 セメスター	レポート 3、プレゼンテーション 3
本コースは、調査方法、アカデミックライティング技術、アカデミックプレゼンテーション技術などの基礎的なアカデミックスキルを提供した。							
2018	課題解決能力演習	共同	2 単位 講義	20	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	学士、第 2 セメスター	プレゼンテーション
本コースは、ディベート、プロジェクトのプランニング、課題解決型学習を実施した。							
2018	山口と世界	単独	1 単位 講義演習	37	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	学士、第 2 セメスター	プレゼンテーション
本コースは、フィールドワークを行い、事業を展開する地域や国を選び、新商品を企画し、世界に向けて輸出することを目的として、山口県産の製品や産業をリデザインするプロジェクト型学習を実施した。							
2017	Media Design (in English)	単独	2 単位 講義演習	23	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プ	学士、第 6 セメスター	プレゼンテーション

					ロジェクト 指導、学生 評価を担当		
本コースは、インタラクティブなメディアをデザインするためのスキルとナレッジを講義と実習を通じて提供した。							
2017	デザイン科 学入門 1	単独	1 単位 講義	105	コースデザ イン、課題 デザイン、 課題レビュ ー、学生評 価を担当	学士, 第 1 セ メスタ ー	レポート
本コースは、グラフィックデザインやプロダクトデザインなどの古典的なデザインから、コンピュータやネットワークをデザインの対象としたインターフェイスデザインやサービスデザインまでの歴史を扱う。また、デザインのターゲットのビジネス戦略への展開を踏まえ、様々なイノベーションマネジメントの手法やビジネスモデルの基礎までを網羅する。							
2017	デザイン科 学 演習 2a	単独	1 単位 講義演習	35	コースデザ イン、課題 デザイン、 課題レビュ ー、学生プ ロジェクト 指導、学生 評価を担当	学士, 第 1 セ メスタ ー	プレゼンテ ーション
本コースは、調査、分析、価値提案、設計、実施、評価からなるデザインプロセスの実践を提供した。演習 2 では、プロトタイピングのためのデザイン技法に焦点を当てた。							
2017	デザイン科 学 演習 2b	単独	1 単位 講義演習	35	コースデザ イン、課題 デザイン、 課題レビュ ー、学生プ ロジェクト 指導、学生 評価を担当	学士, 第 1 セ メスタ ー	プレゼンテ ーション
本コースは、調査、分析、価値提案、設計、実施、評価からなるデザインプロセスの実践を提供した。演習 2 では、プロトタイピングのためのデザイン技法に焦点を当てた。							
2017	デザイン科 学 演習 2c	単独	1 単位 講義演習	35	コースデザ イン、課題 デザイン、 課題レビュ ー、学生プ ロジェクト 指導、学生 評価を担当	学士, 第 1 セ メスタ ー	プレゼンテ ーション

本コースは、調査、分析、価値提案、設計、実施、評価からなるデザインプロセスの実践を提供した。演習 2 では、プロトタイピングのためのデザイン技法に焦点を当てた。							
2017	科学技術論 演習 3	共同	2 単位 講義演習	10	コースデザイン、課題 デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト 指導、学生評価を担当	学士、 第 3 セ メスタ ー	プレゼンテ ーション
本コースは、2D および 3D ファブリケーションツールを使った実践を通して、様々なプロトタイピングのスキルと知識を提供した。							
2017	Modern Asian Cultural Studies (in English)	共同	2 単位 講義	27	コースデザイン、課題 デザイン、課題レビュー、学生評価 を担当	学士、 第 6 セ メスタ ー	レポート
本コースは、韓国、中国、台湾、ASEAN 諸国のアジア文化の概要を扱った。そのうち、アジア諸国のイノベーションに関する授業を担当し、アジアにおけるイノベーションの最新事例やイノベーションの理論を提供した。							
2017	基礎セミナー	単独	2 単位 講義	5	コースデザイン、課題 デザイン、課題レビュー、学生評価 を担当。	学士、 第 1 セ メスタ ー	レポート 3、 プレゼンテ ーション 3
本コースは、調査方法、アカデミックライティング技術、アカデミックプレゼンテーション技術などの基礎的なアカデミックスキルを提供した。							
2017	課題解決能力演習	共同	2 単位 講義	18	コースデザイン、課題 デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト 指導、学生評価を担当	学士、 第 2 セ メスタ ー	プレゼンテ ーション
本コースは、ディベート、プロジェクトのプランニング、課題解決型学習を実施した。							
2017	山口と世界	単独	1 単位 講義演習	37	コースデザイン、課題 デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト	学士、 第 2 セ メスタ ー	プレゼンテ ーション

					指導、学生 評価を担当		
本コースは、フィールドワークを行い、事業を展開する地域や国を選び、新商品を企画し、世界に向けて輸出することを目的として、山口県産の製品や産業をリデザインするプロジェクト型学習を実施した。							
2016	Media Design (in English)	単独	2 単位 講義演習	1	コースデザイン、課題 デザイン、課題レビ ュー、学生プ ロジェクト 指導、学生 評価を担当	学士、 第 6 セ メスタ ー	プレゼンテ ーション
本コースは、インタラクティブなメディアをデザインするためのスキルとナレッジを講義と実習を通じて提供した。							
2016	デザイン科 学入門 1	単独	1 単位 講義	105	コースデザイン、課題 デザイン、課題レビ ュー、学生評 価を担当	学士、 第 1 セ メスタ ー	レポート
本コースは、グラフィックデザインやプロダクトデザインなどの古典的なデザインから、コンピュータやネットワークをデザインの対象としたインターフェイスデザインやサービスデザインまでの歴史を扱う。また、デザインのターゲットのビジネス戦略への展開を踏まえ、様々なイノベーションマネジメントの手法やビジネスモデルの基礎までを網羅する。							
2016	デザイン科 学 演習 1a	単独	1 単位 講義演習	35	コースデザイン、課題 デザイン、課題レビ ュー、学生プ ロジェクト 指導、学生 評価を担当	学士、 第 1 セ メスタ ー	プレゼンテ ーション
本コースは、調査、分析、価値提案、設計、実施、評価からなるデザインプロセスの実践を提供した。演習 1 では、調査に焦点を当てた。							
2016	デザイン科 学 演習 1b	単独	1 単位 講義演習	35	コースデザイン、課題 デザイン、課題レビ ュー、学生プ ロジェクト 指導、学生 評価を担当	学士、 第 1 セ メスタ ー	プレゼンテ ーション
本コースは、調査、分析、価値提案、設計、実施、評価からなるデザインプロセスの実践を提供した。							

演習 1 では、調査に焦点を当てた。							
2016	デザイン科学 演習 1c	単独	1 単位 講義演習	35	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	学士、 第 1 セメスター	プレゼンテーション
本コースは、調査、分析、価値提案、設計、実施、評価からなるデザインプロセスの実践を提供した。 演習 1 では、調査に焦点を当てた。							
2016	デザイン科学 演習 3	単独	1 単位 講義演習	35	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	学士、 第 2 セメスター	プレゼンテーション
本コースは、調査、分析、価値提案、設計、実施、評価からなるデザインプロセスの実践を提供した。 演習 1 では、設計と実装に焦点を当てた。							
2016	Modern Asian Cultural Studies (in English)	共同	2 単位 講義	10	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生評価を担当	学士、 第 6 セメスター	レポート
本コースは、韓国、中国、台湾、ASEAN 諸国のアジア文化の概要を扱った。そのうち、アジア諸国のイノベーションに関する授業を担当し、アジアにおけるイノベーションの最新事例やイノベーションの理論を提供した。							
2016	基礎セミナー	単独	2 単位 講義	6	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生評価を担当。	学士、 第 1 セメスター	レポート 3、 プレゼンテーション 3
本コースは、調査方法、アカデミックライティング技術、アカデミックプレゼンテーション技術などの基礎的なアカデミックスキルを提供した。							

2016	課題解決能力演習	共同	2 単位 講義	18	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	学士、 第 2 セメスター	プレゼンテーション
本コースは、ディベート、プロジェクトのプランニング、課題解決型学習を実施した。							
2016	山口と世界	単独	1 単位 講義演習	43	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	学士、 第 2 セメスター	プレゼンテーション
本コースは、フィールドワークを行い、事業を展開する地域や国を選び、新商品を企画し、世界に向けて輸出することを目的として、山口県産の製品や産業をリデザインするプロジェクト型学習を実施した。							
2015	デザイン科学入門 1	単独	1 単位 講義	103	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生評価を担当	学士、 第 1 セメスター	レポート
本コースは、グラフィックデザインやプロダクトデザインなどの古典的なデザインから、コンピュータやネットワークをデザインの対象としたインターフェイスデザインやサービスデザインまでの歴史を扱う。また、デザインのターゲットのビジネス戦略への展開を踏まえ、様々なイノベーションマネジメントの手法やビジネスモデルの基礎までを網羅する。							
2015	デザイン科学演習 1	単独	1 単位 講義演習	35	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	学士、 第 1 セメスター	プレゼンテーション
本コースは、調査、分析、価値提案、設計、実施、評価からなるデザインプロセスの実践を提供した。演習 1 では、調査に焦点を当てた。							
2015	デザイン科学演習 2	単独	1 単位 講義演習	35	コースデザイン、課題デザイン、	学士、 第 1 セメスタ	プレゼンテーション

					課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	ー	
本コースは、調査、分析、価値提案、設計、実施、評価からなるデザインプロセスの実践を提供した。演習 2 では、分析と価値提案に焦点を当てた。							
2015	デザイン科学 演習 3	単独	1 単位 講義演習	35	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	学士、 第 2 セメスター	プレゼンテーション
本コースは、調査、分析、価値提案、設計、実施、評価からなるデザインプロセスの実践を提供した。演習 3 では、設計と実装に焦点を当てた。							
2015	デザイン科学 演習 4	単独	1 単位 講義演習	35	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	学士、 第 2 セメスター	プレゼンテーション
本コースは、調査、分析、価値提案、設計、実施、評価からなるデザインプロセスの実践を提供した。演習 4 では、評価に焦点を当てた。							
2015	基礎セミナー	単独	2 単位 講義	5	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生評価を担当。	学士、 第 1 セメスター	レポート 3、 プレゼンテーション 3
本コースは、調査方法、アカデミックライティング技術、アカデミックプレゼンテーション技術などの基礎的なアカデミックスキルを提供した。							
2015	山口と世界	単独	1 単位 講義演習	36	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	学士、 第 2 セメスター	プレゼンテーション
本コースは、フィールドワークを行い、事業を展開する地域や国を選び、新商品を企画し、世界に向け							

て輸出することを目的として、山口県産の製品や産業をリデザインするプロジェクト型学習を実施した。

慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 修士課程学生対象, 日本

年	コース名	役割	種別	履修者	関与	学年	試験
2014	CEMS Business Project (in English)	共同	15 ECTS 講義演習	10	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	修士, 第2セメスター	プレゼンテーションおよび報告書
本コースは、欧州からの留学生を対象としており、ビジネス・マネジメントを専攻する学生が参加し、複数の企業パートナーから提案された課題に取り組むプロジェクトを実施した。							
2014	CEMS Block Seminar (in English)	共同	3.0 ECTS 講義演習	10	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	修士, 第2セメスター	プレゼンテーション
本コースは、欧州からの留学生を対象としており、ビジネス・マネジメントを専攻する欧州の学生が、フィールドワークを通じて発見したリソースをもとに、自国向けのビジネスプランを提案するプロジェクトを実施した。							
2013	CEMS Business Project (in English)	共同	15 ECTS 講義演習	14	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	修士, 第3セメスター	プレゼンテーションおよび報告書
本コースは、欧州からの留学生を対象としており、ビジネス・マネジメントを専攻する学生が参加し、複数の企業パートナーから提案された課題に取り組むプロジェクトを実施した。							
2013	CEMS Block Seminar (in English)	共同	3.0 ECTS 講義演習	10	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	修士, 第2セメスター	プレゼンテーション
本コースは、欧州からの留学生を対象としており、ビジネス・マネジメントを専攻する欧州の学生が、							

フィールドワークを通じて発見したリソースをもとに、自国向けのビジネスプランを提案するプロジェクトを実施した。							
2012	CEMS Business Project (in English)	共同	15 ECTS 講義演習	12	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	修士、第3セメスター	プレゼンテーションおよび報告書
本コースは、欧州からの留学生を対象としており、ビジネス・マネジメントを専攻する学生が参加し、複数の企業パートナーから提案された課題に取り組むプロジェクトを実施した。							
2012	CEMS Block Seminar (in English)	共同	3.0 ECTS 講義演習	10	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	修士、第2セメスター	プレゼンテーション
本コースは、欧州からの留学生を対象としており、ビジネス・マネジメントを専攻する欧州の学生が、フィールドワークを通じて発見したリソースをもとに、自国向けのビジネスプランを提案するプロジェクトを実施した。							
2011	メディアデザイン基礎	共同	2 単位 講義演習	Approx. 80	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	修士、第2セメスター	プレゼンテーション
本コースは、フィールドワークを行い、コンセプトを開発し、プロトタイプを設計してコンセプトを証明するプロジェクトを実施した。							
2011	Multi-sensory Communication (in English)	共同	2 単位 講義演習	15	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	修士、第2セメスター	プレゼンテーション
本コースは、センサ、アクチュエータ、無線通信を用いた多感覚アプリケーションのデザイン手法を提供した。							
2010	リアルメディア	共同	2 単位 講義演習	Approx. 20	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト	修士、第1セメスター	プレゼンテーション

					指導、学生評価を担当		
本コースは、センサ、アクチュエータ、無線通信を用いた実世界アプリケーションのデザイン手法を提供した。							
2009	リアルメディア	共同	2 単位 講義演習	Approx. 20	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	修士、第1セメスター	プレゼンテーション
本コースは、センサ、アクチュエータ、無線通信を用いた実世界アプリケーションのデザイン手法を提供した。							
2009	Goldman Sacks 10,000 women program (in English)	共同	-	Approx. 20	コースデザインを担当	-	-
本コースは、非デザイン分野の教育者のためのビジュアルコミュニケーションデザインの基礎的なスキルと知識を提供した。							

多摩美術大学 美術学部 学部生対象, 日本

年	コース名	役割	種別	履修者	関与	学年	試験
2015	社会とデザイン	単独	8 単位 講義演習	20	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	学士, 第 6 セメ スター	プレゼンテーション
本コースは、東京国立博物館でフィールドワークを行い、顧客およびそのペインを同定したのち、顧客の課題を解決するための Web サービスの開発および評価を行った。							
2014	エンターテインメントとデザイン	単独	8 単位 講義演習	20	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	学士, 第 6 セメ スター	プレゼンテーション
本コースは、東京国立博物館でのフィールドワークで得たデータを活用して、Web サービスの企画開発、および、評価を目的とした。							
2013	エンターテインメントとデザイン	単独	8 単位 講義演習	15	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	学士, 第 6 セメ スター	プレゼンテーション
本コースは、東京国立博物館でのフィールドワークで得たデータを活用して、Web サービスの企画開発、および、評価を目的とした。							

女子美術大学 美術学部 学部生対象, 日本

年	コース名	役割	種別	履修者	関与	学年	試験
2013	メディア・アート演習 2B	共同	6 単位 講義演習	10	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評	学士, 第 5-6 セ メスター	プレゼンテーション

					価を担当		
本コースは、コンセプト開発、画像処理プログラミング、電子回路設計などの技術と知識を習得するために、インタラクティブなアート作品を開発することを目的とした。							
2012	メディア・アート演習 2B	共同	6単位 講義演習	5	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生プロジェクト指導、学生評価を担当	学士、 第5-6セ メスター	プレゼンテーション
本コースは、コンセプト開発、画像処理プログラミング、電子回路設計などの技術と知識を習得するために、インタラクティブなアート作品を開発することを目的とした。							

慶應義塾大学 環境情報学部 学部生対象, 日本

年	コース名	役割	種別	履修者	関与	学年	試験
2005	エンタテインメントデザイン	共同	2単位 講義演習	ApproCx. 20	コースデザイン、課題デザイン、課題レビュー、学生評価を担当	学士、 第3セメ スター	レポート
本コースは、インタラクティブ・エンタテインメントのデザイン手法や事例を紹介し、インタラクティブ・エンターテインメント・デザインの知識を提供した。.							

最終更新: April 1, 2022