慶應大学、オンラインプラットフォーム「Experience Journey Lab.」にて共創サービスイノベーション手法のトライアルを実施

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

オンラインプラットフォーム「Experience Journey Lab.」にて
共創サービスイノベーション手法のトライアルを実施
ー消費生活を豊かにするサービスアイデアをネット上で形成ー

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

■Experience Journey Lab.
http://experience-journey-lab.com/
■プロジェクト紹介ムービー

慶應義塾大学グローバルセキュリティ研究所（東京都港区）は、
オンライン・プラットフォーム「Experience Journey Lab.」を用いて、
人々の暮らしを豊かにするサービスを生活者とともに共創する、
新たなイノベーション手法のトライアルを10月19日 より開始します。
本トライアルは、ソーシャルメディアを活用したサービスデザイン手法の開発を目的とする、
慶應義塾大学と大日本印刷株式会社（東京都新宿区）との産学共同研究の一環として行われます
（研究統括：武山政直 経済学部教授・グローバルセキュリティ研究所上席研究員）。

本トライアルは、サービスデザインのためのプラットフォーム
「Experience Journey Lab.（エクスペリエンス・ジャーニー・ラボ）」を活用し、
一般の生活者から消費に関する不満や、その改善や革新につながるサービスのアイデアを募集します。
消費に関わる一連の生活体験を、旅の行程＝ジャーニーのように描き出すことで、
認知、検討、購買、利用、共有といった、各消費行動のつながりから生まれる総合的な体験価値に注目し、
その向上をはかる新たなサービスを参加者と共に創造していきます。
このトライアルから導かれたサービスのアイデアは、プロトタイプとして一般公開される予定です。

この取り組みについて、是非ご取材、ご紹介頂きたくお願い申し上げます。

（１）実施期間：
2011年10月19日（水） ～12月18日（日）
テーマ１「料理」 ：2011年10月19日（水） ～11月18日（金）
テーマ２「ファッション」 ：2011年11月13日（日） ～12月18日（日）
（実施期間は進行状況に応じて変更する可能性があります）

（２）媒体：

専用Webサイト（http://experience-journey-lab.com/）
※10月19日 から公開するサイトへの投稿形式にて意見やアイデアを募集します。

（３）概要：
インターネット上のサービスデザインラボ「Experience Journey Lab.」を活用し、
一般の生活者から消費生活に関する不満、そしてその改善や革新につながるアイデアを募集します。
特に、消費に関わる一連の生活体験を、旅の行程＝ジャーニーのように描き出すことで、
認知、検討、購買、利用、共有といった、消費行動の連続的なつながりから生み出される総合的な体験価値に注目し、
その向上や革新をはかる新たなサービスの創造を目指します。単なる製品や個別シーンのサービスでなく、
一連の生活体験全体を対象とするサービスのシステムを創造するのが、この手法の新規性です。
そして、参加者は実際のアイデア検討の過程を通じて、実践的にこの手法を学ぶことができます。
本年度は、特に「料理」と「ファッション」の２つのテーマで新規サービスのデザインに迫ります。

（４）参加方法：
「Experience Journey Lab.」のWeb サイト（http://experience-journey-lab.com/）にアクセスし、
フェーズ毎に出される指示に従って、新たなサービスのアイデアを段階的に発想していきます。
特別な知識や技能は必要とせず、どなたでもアイデア形成のプロセスに参加することができます。
他の参加者とともに協力しつつ、楽しみながら発想を拡げられるのが特徴です。

□フェーズ１「モヤモヤを共有する」
生活の中で「困ったな」、「なんか変だぞ」、「改善してほしいな」と感じるエピソードを、モヤモヤとして投稿します。
□フェーズ２「モヤモヤ解消のアイデアを発想する」
参加者から寄せられた様々なモヤモヤを解決する製品やサービスのアイデアを投稿します。
アイデア発想の手助けとして、モヤモヤにランダムなヒント（モノ、ヒト、場所など）を組み合わせる強制連想法を用います。
□フェーズ３「アイデアを組み合わせてストーリーを考える」
モヤモヤを解消するサービスのアイデアを任意で２つ組み合わせて、
異なる生活シーンをまたがるより発展的なサービスの利用シーンをストーリー化します。
異なるアイデアをひとひねり加えて繋げることで、個別シーンのモヤモヤ解決を超える新しい価値を生み出します。
□フェーズ４「サービス利用者のエクスペリエンス・ジャーニー・マップを描く」
２つの生活シーンをまたぐサービスのストーリーを、さらにその前後の生活シーンをも連続的に繋ぐように展開させて、
一連の生活体験を豊かにする総合的なサービスのエクスペリエンス・ジャーニー・マップを描きます。
このフェーズはワークショップ形式で実施します。
□フェーズ５「生み出されたサービスアイデアを疑似体験する」
「Experience Journey Lab.」で生み出されたサービスのエクスペリンエンス・ジャーニーのプロトタイプを制作し、
ショールームにおいて一般公開します。

これにより、参加者によって生み出されたサービスのアイデアが疑似体験できるようになります。

（５）参考情報

慶應義塾大学経済学部武山政直研究室
http://keglab.jp/
慶應義塾大学グローバルセキュリティ研究所
http://www1.gsec.keio.ac.jp/
大日本印刷株式会社
http://www.dnp.co.jp/

本資料は、文部科学記者会、新聞各社社会部・科学部、
テレビ局報道部等へお送りさせていただいております。

＜社会実験に関するお問い合わせ先＞
慶應義塾大学経済学部武山政直研究室「Experience Journey Lab.」事務局
E-mail：ex.journey.lab@gmail.com

Generated by ぷれりりプレスリリース
https://www.prerele.com