

2021年度JEITA デザイン委員会のご紹介

事業内容

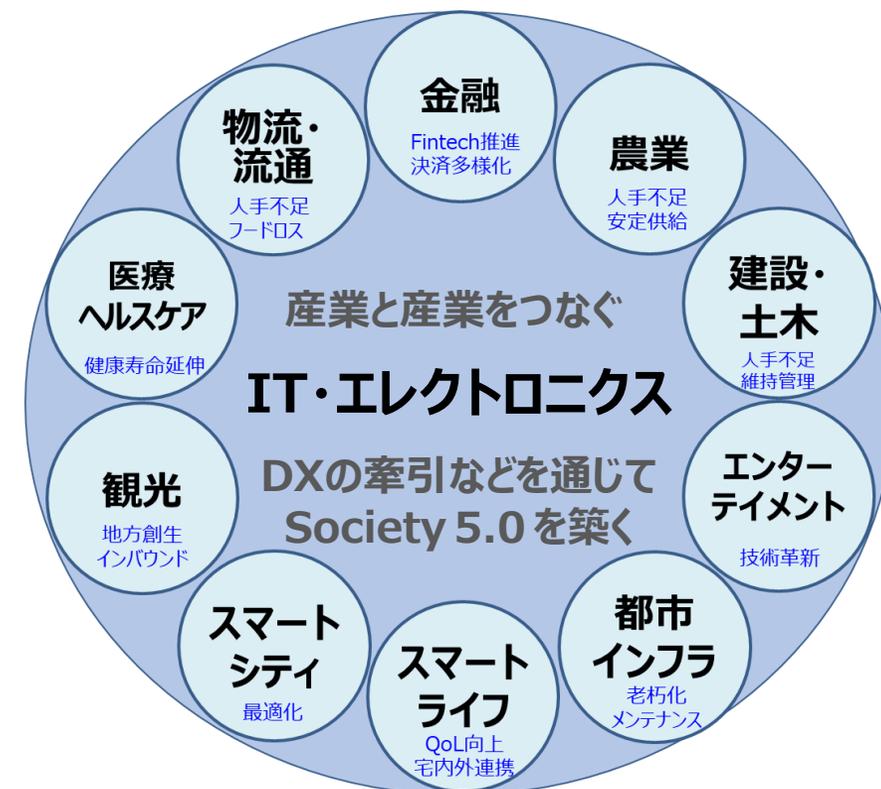
電子情報技術産業（電子部品・半導体・電子機器等の製造、ITソリューションサービスの構築・運用及びそれらを活用する産業）の事業伸長を目指すとともに、**Society 5.0の実現を支える業界団体**として、社会課題の解決や企業価値の向上、共創による新市場の創出等に資する取り組みを推進。

会員数

387社/団体（2021年5月17日現在）

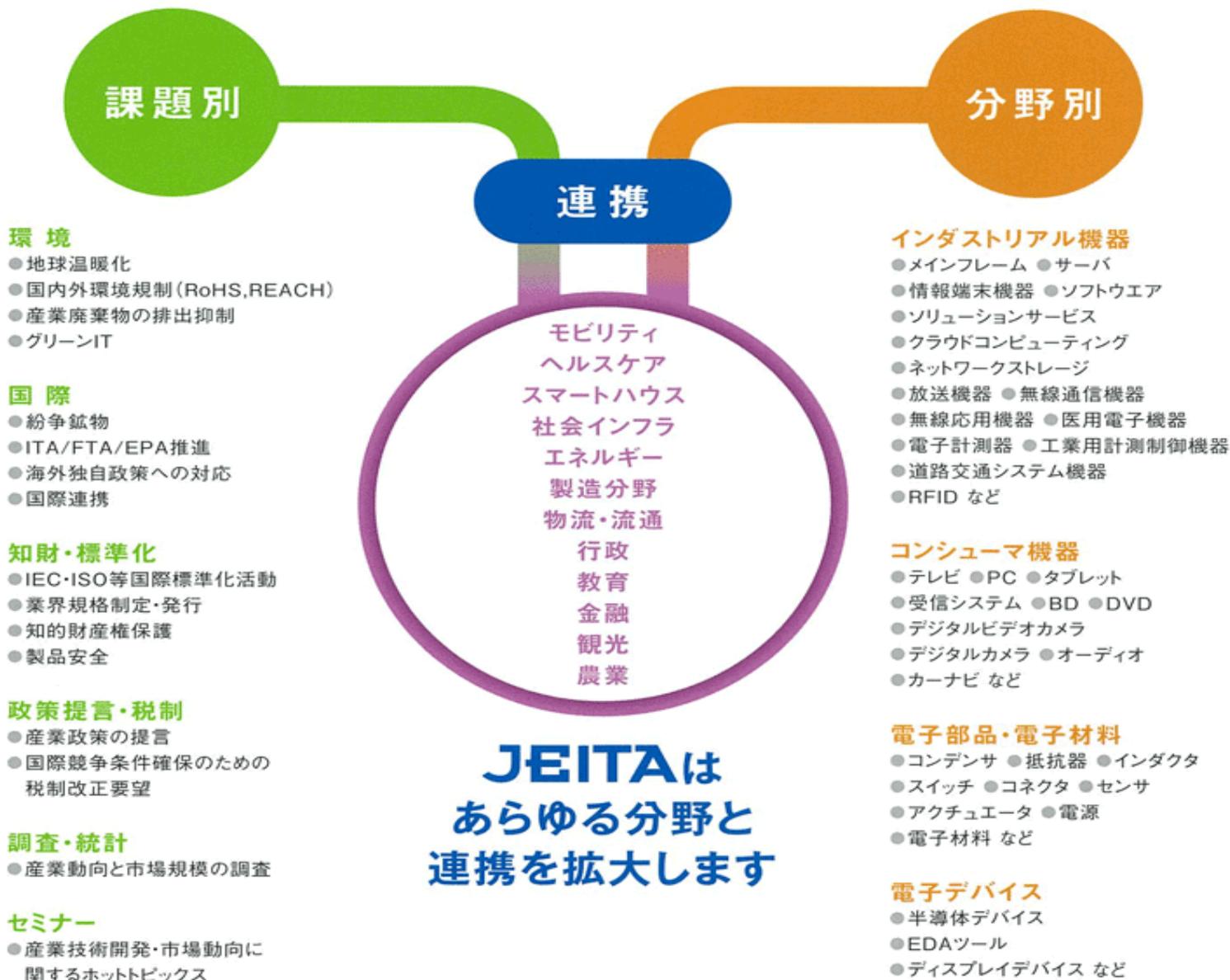
JEITAの 使命・役割

IT・エレクトロニクス産業を中核に、業種・業界の枠を超えた横断的な社会課題やテーマを取り扱う場＝プラットフォームを構築し、**社会・産業・企業のデジタルトランスフォーメーション（DX）**を促す等の活動を推進することで、Society 5.0の早期実現を図る。

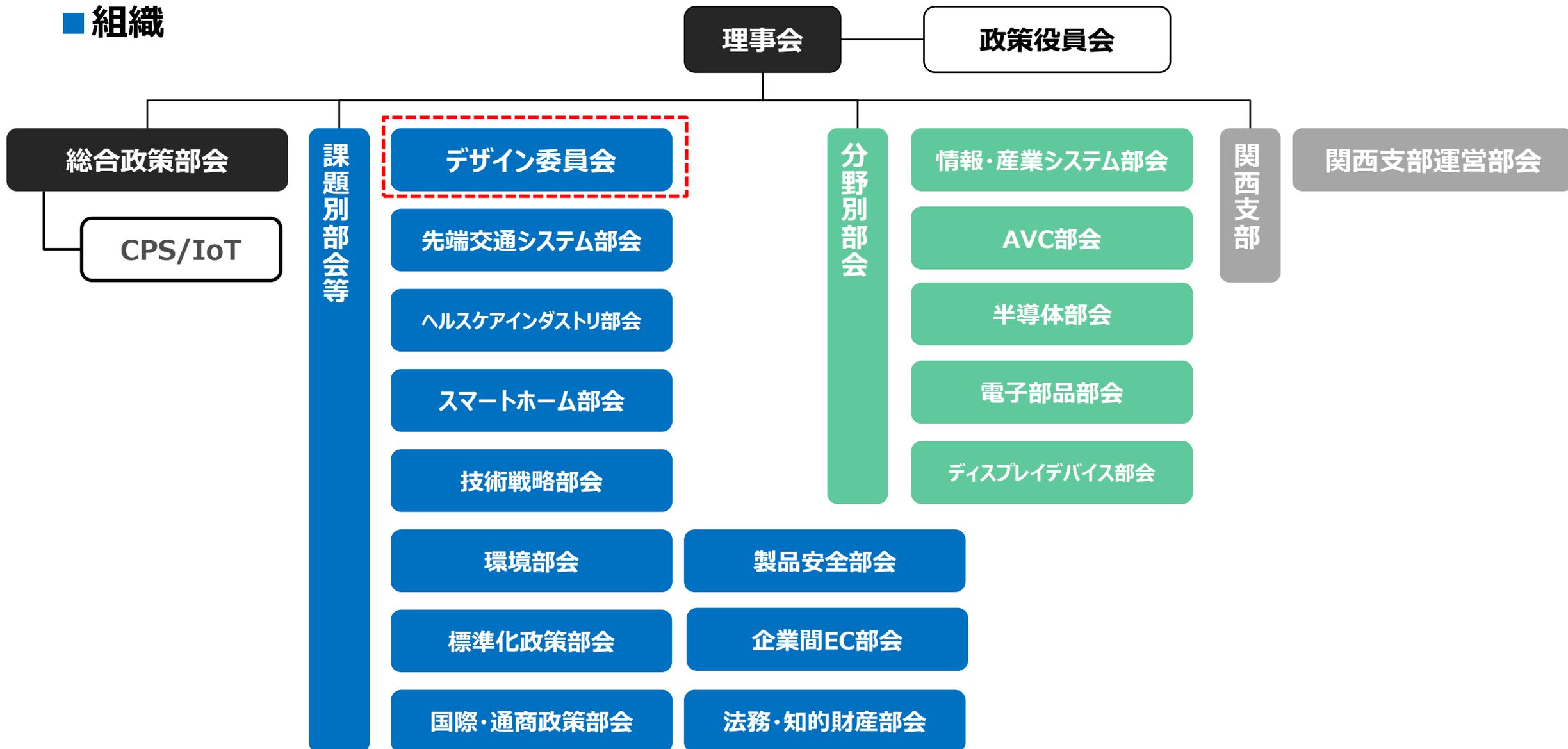


■ 主な対象分野

課題別／分野別の観点からあらゆる産業との連携を拡大し、事業推進。



■ 組織



■ 23社のデザイン部門が参加（2021年8月現在）

OKI

SHARP

Nikon

FUJIFILM

OMRON

EPSON

NEC

FUJITSU

Canon

SONY

Pioneer

**MITSUBISHI
ELECTRIC**

KONICA MINOLTA

TOSHIBA

Panasonic

RICOH

JVC KENWOOD

TOTO

HITACHI
Inspire the Next

FE 富士電機

Lenovo

(株) OKIプロサーブ
オムロンヘルスケア (株)
キヤノン (株)
コニカミノルタ (株)
(株) JVCケンウッド・デザイン

シャープ (株)
セイコーエプソン (株)
ソニーグループ (株)
(株) 東 芝
東芝テック (株)
TOTO (株)

(株) ニコン
日本電気 (株)
パイオニア (株)
パナソニック (株)
(株) 日立製作所
富士電機 (株)

富士フイルム (株)
富士フイルムビジネスイノベーション (株)
富士通 (株)
三菱電機 (株)
(株) リコー
レノボ・ジャパン(株)

目的

- ・業界としてのデザインレベル向上を図る。
- ・参加会社のデザイン活動に還元し、各社の企業価値向上に寄与する。
- ・産業発展、社会の利益に貢献する。



主な活動

- ・デザインに関わる業界共通の諸問題の対処や、先進事例の調査、各種研究活動などを行う。
- ・活動の成果を発信する。
- ・社会からのデザインに対する期待を認識し、さらなる活動を行う。
- ・関係機関などからの要請に対し、専門的な見地から協力する。



デザイン委員会

幹事会

デザインマネジメント（DM）専門委員会

デザインマネジメントに関わる諸問題の調査・研究等

- デザインマネジメントに関わる諸問題の調査・研究
- 産学に共通する問題に関する調査・研究
- デザインフォーラム・セミナーの企画
- 国際的課題の研究及び海外交流の企画

ビジュアルシンボル（VS）専門委員会

IDとグラフィックデザインを軸とした普遍的なデザイン要素の研究／図記号規格標準化活動等

- 国内図記号業界標準化活動：CP-1104A（AV&PC図記号）
- 国際標準化活動：IEC TC3/SC3C
- アイコン、図記号等に関わる調査・研究

ヒューマンインターフェイスデザイン（HID）専門委員会

UIデザインを軸とした最先端デザインの研究等

- インタフェースデザインの先進事例の調査・研究
- 使いやすさ（HID・UD・AC）に関する製品の事例発表/調査・研究
- 今日的課題/テーマの調査研究

■デザインマネジメント研究活動

「デザイン経営」実現に向けた取り組み（2019年度～）

- JEITA内外／諸外国における“デザインファースト”事例の研究活動を通じ、国内インハウスデザイン部門における共通課題を確認する。
- 共通課題に対しあるべき姿を描き発信することで、デザインのプレゼンス向上を図り、日本における「デザイン経営」実現を達成、産業競争力強化へと繋げる。



人材・組織・風土づくり等の観点から、実現に向けた課題抽出と取り組み策検討に向けて、経産省・特許庁との意見交換会や「デザイン経営」実現企業訪問を実施。

『デザイン経営のための現場ヒント集』（2021/04公開）を作成。DM専門委員会参加企業から200を超える現場での実践事例を収集し、デザインの現場、また経営層が活用できるヒント集として展開。

ヒント集を活用しニューノーマル対応を抽出、交流コンテンツ化・政策提言のベース化に取り組む。

■ デザインマネジメント研究活動

「デザイン経営」実現に向けた取り組み（2019年度～）



- デザイン経営を実現するにあたり議論を重ねた結果、業界として、実践に役立つナレッジを具体的なカタチにして発信する必要があると考え、『デザイン経営のための現場ヒント集』作成へと至った。
- 本ヒント集は、特許庁による『デザイン経営ハンドブック』にて示された「よく出くわす8つの課題」に対し、委員会参画企業における事例をまとめ、分類・分析したもの。
- デザインマネージャーの視点から、課題の要因を抽出、実践を通じたノウハウ・留意点に加えて、失敗事例も含めて具体的に提示し、デザイン経営の実現に向けた風土改革のためのメソッドをまとめている。



■ よく出くわす8の課題

- 01 経営陣の理解不足
- 02 全社的な意識の不統一
- 03 用語・理解の不統一
- 04 人材・人事
- 05 効果を定量化できない
- 06 組織体制・評価指標ができない
- 07 ビジネスとの両立
- 08 既存プロセスへの組込

『デザイン経営のための現場ヒント集』
(2020年4月公開)

『デザイン経営ハンドブック』（特許庁）

■ デザイン課題考察・デザイン啓発活動

CEATEC ONLINE 2020において、デザイン課題の考察と啓発を目的とした「JEITAデザインフォーラム」を開催。

第16回デザインフォーラム

「企業のイノベーションを実現する“デザイン”のチカラとは～デザイン経営を実践するために必要なこと～」

2020年10月20日(火) 配信 ※会期後、12/31までCEATEC公式ウェブサイトにてオンデマンド配信

- 近年、「デザイン」はブランディングやイノベーションを推進し、企業価値を高める重要な経営資源として、注目を集めています。さらに、経済産業省・特許庁が『デザイン経営宣言』を公表（2018年）し、国としてもデザインのチカラに期待を寄せています。このような中、ビジネス課題の解決やイノベーション創出に向けて、デザインを経営に取り入れるために、チャレンジ的な取り組みを始めている企業が増えつつある。
- 本セッションでは、企業の取組事例を交えながら、「デザイン経営」とは何かを紐解き、経営におけるデザインの役割や重要性をお伝えする等して、新たなビジネスマインドの在り方について考える機会を提供した。

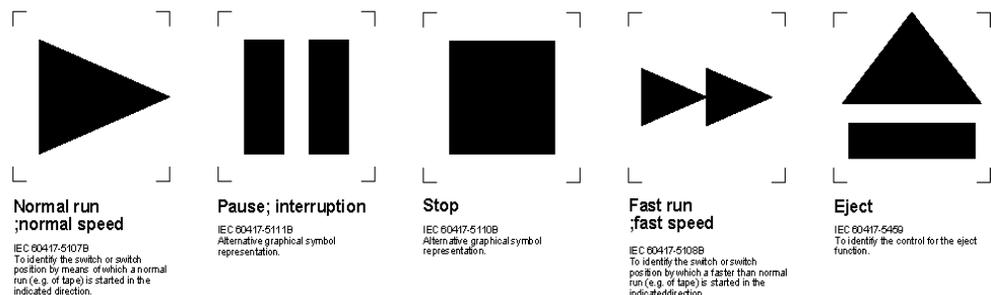
ファシリテーター	日経BP総合研究所 上席研究員 丸尾 弘志 氏
登壇者	経済産業省 クールジャパン政策課 課長補佐 菊地 拓哉 氏
登壇者	一橋大学大学院 経営管理研究科 教授 鷲田 祐一 氏
登壇者	ソニー株式会社 クリエイティブセンター センター長 長谷川 豊 氏
登壇者	株式会社DONGURI 代表取締役 ミナベ トモミ 氏



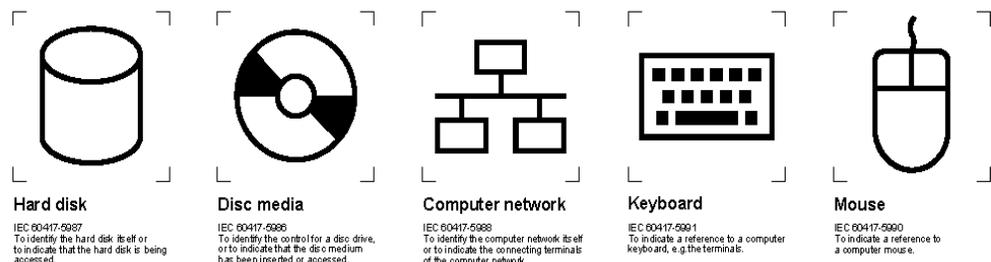
■ 図記号標準化活動（1981年～）

IECに図記号の国際規格を提案。
国内市場向けのAV機器、パーソナルコンピューターの
図記号規格を制定。

■ AV機器



■ パソコン



■ デザイン研究活動・外部交流（2018年～）

デザインの本質や各社共通の課題に迫る研究を推進し、
デザイン業界の底上げを図る。

2020年度の研究テーマ

美しさ

- モノの「美しさ」について、2つの視点から活動を推進。
- 各視点での検討/議論の後、外部との意見公開を実施。

✓ **コミュニケーションの視点**：ユーザーとのタッチポイントを考察する。
モノのもつ「美しさ」をいかに人に伝えるか、伝わるように表現するか、
表現手法を研究する。

✓ **環境の視点**：空間とデザインの関係性を考察する。
インテリア・住宅・都市・店舗・公園など人が暮らす中での環境、
またその空間の中に
おけるピクトやサインのありかたを学ぶことでデザイン知見領域を拡大する。

■ 最先端のデザイン・製品・サービス研究

業界・業種を超えた最先端の事例、デザイントレンドについて調査・研究を行うことで、参加デザイナーの知見向上を図る。

2020年度の研究テーマ

これからのテレコミュニケーション

- 世界的にリモートワークが急激に推進される中、様々なITツールによる新たなコミュニケーションツールが活用されている。
- テレコミュニケーションの特性やUI動向、活用事例、など、5つの視点から活動を推進。

- ✓ **最新UIの視点**：最新テレコミュニケーションツールのUI動向について探求
- ✓ **訴求の視点**：これからの展示会、セミナー、講演会、イベント等のUX動向について探求
- ✓ **社会の視点**：業態別、世代別の活用事例を調査し、リモートワークの未来像、あるべき姿について考察
- ✓ **共創の視点**：オンライン白板ツール等の活用事例を調査し、これからのチームワークのあり方について考察
- ✓ **未来の視点**：対面UIとバーチャルUI 特性を調査し、コミュニケーションUIの未来像、あるべき姿について考察

<活動の一例>

ツールを提供する側

Adobe
https://www.adobe.com/
XD Creative Cloudによる共同編集

SonicGarden
https://www.sonicgarden.jp/kuranukis
仮想オフィスツール「Remmoty」提供社

ツールを活用している側

mcd
methods
creativity
network
https://mctinc.jp/
リモートワークチップスを多数発信

金沢美術工芸大学
KANAZAWA COLLEGE OF ART
https://www.kanazawa-bidai.ac.jp/
1対多でのリモートツール活用

外部との意見交換会を実施

50種以上のイベントを調査
チームで共有会

約30種の切り口を抽出
オモシロUXを選定

12種のイベントに潜入！
UXまとめ

事例収集 > 事例分析 > 事例体験・考察を推進

メンバーズレポート-5
仕事とプライベートの境界線

Member's Report-5
The Border Line between Work and Private

ハイブリッド

境界線vol.1

境界線vol.2

事例収集・分析 > 特定のテーマ考察深堀