

オムロン基金プロジェクトによる研究プロジェクト申請書

申請者

所属 ビジネス研究科氏名 北 寿郎

1 研究プロジェクト名	オープンイノベーション教育プラットフォーム構築に関する研究
2 研究メンバー ※ビジネス研究科教員以外の者については、所属先も記入し、履歴書・業績書を添付すること。	北 寿郎 児玉 敏洋 加登 豊 須貝フィリップ 藤原 浩一 森下 俊三 中田 善文 高井 紳二 (商学部) 金田 重郎 (理工学研究科)
3 研究目的	<p>本研究は、ものづくりやサービスを含めた様々な産業分野で地盤沈下の危機が指摘されている日本企業の活性化を支援する教育プログラムをオープンイノベーションという視点から実現しようとするものである。</p> <p>2003年のChesbrough著”Open Innovation: The New Imperative for Creating and Profiting from Technology”を契機として、外部の広範な技術ベースを活用し一時の低迷から抜け研究出したプロプター・ギャンブルのCoonect+Development (C&D) やM&Aによる新技術獲得によりインターネット産業の巨人となったシスコ。システムズ等のオープンイノベーションが一躍注目を浴びることとなった。日本でも、経団連をはじめとする経済団体や通商産業省・自治体がこれに注目し、企業間や産学連携といったオープンイノベーションに関わる取り組みを進めている。しかし、そこで行われている活動の大部分は、自社の情報を出したがいらない日本企業の体質に目をつむったまま、彼らにとって安心できる技術ニーズとシーズのマッチングの場の提供にとどまっております、その成功例もほとんどないのが現状である。</p> <p>このような取り組みが上手くいかない原因は本研究代表者が行</p>

ってきたアニュアルレポートに基づく企業行動に関する研究や研究パートナーである英国ケンブリッジ大学の研究成果からも明確になってきている。すなわち、オープンイノベーションの成功は、単に内部と外部の技術の融合にあるのではない。オープンイノベーションの成功要因や阻害要因はニーズとシーズのマッチングの良否ではなく、オープンイノベーションを採用する企業の内部そのものにある。企業の文化やマネジメントシステム、さらには経営者を含めた人的スキル、そしてモチベーション、更にそれを実行する戦略の一貫性がオープンイノベーションの成否を大きく左右する。このようなオープンイノベーションを可能とする文化、システム、スキル、モチベーション、そして戦略の一貫性こそが企業の競争力の源泉となるコアコンピタンスそのものであり、それを支える人材の教育こそが、今の日本のビジネススクールに求められていると確信している。

本研究では、オープンイノベーションを支える人材を育成するための教育プログラムの確立を目指すものである。

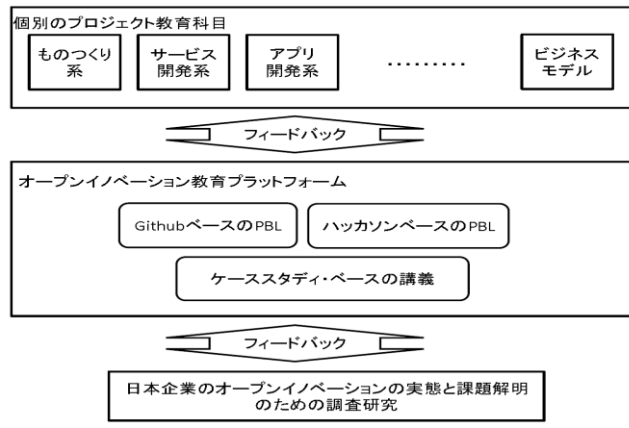
ここで対象とする人材は以下のとおりである。

- ① オープンイノベーションを企業のビジネス戦略にインプリメントできる経営人材
- ② オープンイノベーション活動を通じて新しい製品・サービスを具現化する開発人材
- ③ 次世代の社会や産業の成長を担うべき学生

このような広範な人材層に的確な教育を提供するため、本研究では、オープンイノベーションの調査研究に基づくケーススタディ・ベースの講義と、Github、ハッカソンといった新しい製品・サービス開発手法とワークショップを組み込んだプロジェクト・ベース・ラーニング (PBL) からなるオープンイノベーション教育プラットフォームの構築を目指す。

本研究は以下の三つの項目からなる。また、その関係を次図に示す。

- ① 日本企業のオープンイノベーションの課題の明確化のための調査研究
- ② 上記調査結果を反映させたオープンイノベーション教育プラットフォームの設計・構築
- ③ 上記プラットフォームによるトライアル教育と、その結果を踏まえた本格的なオープンイノベーション教育の実現



GitHub（ギットハブ）とは、ソフトウェア開発プロジェクトのための共有ウェブサービスとして始まったが、今ではそれだけにとどまらず、ハードウェアデザインやサービス仕様決定、国際標準策定そして大学における教育手法としての活用も行われており、いわば様々な用途でのコラボレーションを支援する最も先端的なソーシャル・プラットフォームである。

ハッカソンとは、「ハック」と「マラソン」を組み合わせた造語で、プログラマーたちが限られた時間の中で技術とアイデアを競い合う開発イベントとして始まったが、最近ではビジネスモデル構築や製品・サービス企画、さらには3Dプリンタを駆使したものづくりにまでその範囲が広がっている。「時間的、環境的な制約の多いハッカソンでは、単新しい発想による企画力、それを形にする技術力、仲間同士のコミュニケーションから進行管理まで、オープンイノベーションの基礎となる能力が養成できる。

本研究では、この教育プラットフォームの上に、京都を中心とする企業（中小も含む）、自治体、さらにはDBSを含む同志社のリソースを活用したPBLベースの製品・サービス開発プロジェクトを実施し、その過程を通じた企業内部変革のあり様を詳細に分析し、教育プログラムにフィードバックさせていく。

候補となるプロジェクトには以下のようなものがある。

- ① 家電・情報系の組み込みソフト
- ② スマートフォン、タブレット用のアプリケーション
- ③ 3Dプリンター用ソフトウェア
- ④ IoTに代表される新規なハードウェア

ここで訴求する教育プログラムは、日本のビジネススクールにおけるGithubやハッカソン等のソーシャル開発環境利用の先鞭をつけるものであり、同志社ビジネススクールの教育プログラム開発の先進性を世に知らしめるだけでなく、欧米のビジネススクール

	<p>の経営の大きな柱になっているエグゼクティブプログラムを含むノンディグリー・プログラムの拡充につながるものになると確信している。</p>
4 研究計画	<p>本研究は、以下のような項目とスケジュールで進められる。</p> <p>2015 年度：準備期間</p> <p>① これまでの研究成果をベースにした体系的なオープンイノベーション関連科目開発</p> <p><u>マイルストーン</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ キックオフシンポジウム (12 月) ➤ 第 1 期参加企業および学内参加者の募集・選考 (1 月) ➤ 第 1 期参加者の意識合わせのためのキックオフワークショップ (3 月) <p>2016 年度</p> <p>② 第 1 期オープンイノベーション教育プログラムの実施</p> <p><u>マイルストーン</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 中間成果報告 (10 月) ➤ 第 2 期参加企業および学内参加者の募集・選考 (1 月) ➤ DBS オープンイノベーションシンポジウム：成果発表会を兼ねる (3 月) ➤ 第 2 期参加者の意識合わせのためのキックオフワークショップ (3 月) <p>2017 年度</p> <p>③ 第 2 期オープンイノベーション教育プログラムの実施</p> <p><u>マイルストーン</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 中間成果報告 (10 月) ➤ 第 3 期参加企業および学内参加者の募集・選考 (1 月) ➤ DBS オープンイノベーションシンポジウム：成果発表会を兼ねる (3 月) <p>注：第 3 期実施は DBS 学生には正規のディグリー・プログラムとして、外部受講生には有料プログラムとして実施</p>
5 期待される成果	<p>① 世の中に先駆けた教育プログラムの開発</p> <p>② 新しい形の産官学連携の実現</p> <p>③ ノンディグリー・プログラムの開発による DBS 経営基盤の安定化</p>
6 研究成果の発表方法	<p>① DBS シンポジウム</p> <p>② DBS の教育プログラムとして提供</p>