

心理的安全性とイノベーション ～メタバースを活用したイノベーションの起こし方～

株式会社enmono

三木康司

イノベーション講座 zenschool



「True Innovation」：2018年にemonoが提唱した、自身の内発的動機を独自の対話手法によって取り出し、それと自社が持つ技術やアイデア、サービスなどを組み合わせ、革新的なビジネスモデルや革新的な研究成果、製品開発、サービス開発につなげるイノベーションの方法論。

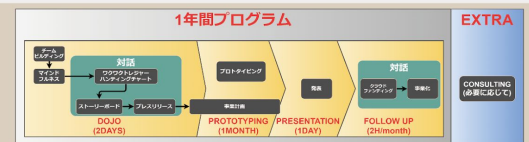
すでに zenschool を受講した方々は、こんな製品を世に出しました！
(2019年7月現在 152名)

<p>ウェアラブルチェア「Archells」</p> <p>4期生 藤澤さん 全製作者</p> <ul style="list-style-type: none"> 自社製品「Phone Trick Cover」を生み出した後、設立された製造業向けに特約して zenschool を 2012 年受講 2013 年 zenschool 卒業後、zenmono スタジオ/ワンポイントを共同で立ち上げ、商品を生み出す。 その後、千早大がフロンティア工学センターの協賛を受けて製造業向けに特約製造業向けに4年かけて取り組み、ウェアラブルチェア「Archells」(アークセル)を、2018年11月発売を開始する。 	<p>Factory Art Museum Toyama</p> <p>11期生 梶川さん 全製作者</p> <ul style="list-style-type: none"> 企業製造業のための展示会でPRできる製品がないため、自社製品を生み出した2015年 zenschool を受講 2015年5月 zenschool 卒業後に自ら企業が中心となる「ユース・オブ・ファクトリー Art Museum Toyama」の発起人をめぐるため2016年1月にzenmonoにプロジェクトの協賛を全て受託する計画 2017年8月にユース・オブ・ファクトリー「Archells」(アークセル)を開発し、2017年12月に日本製造業向けに、展示販売を開始する。 	<p>空間モジュール「BIOTRE」</p> <p>13期生 平宮さん 製法、全製作者</p> <ul style="list-style-type: none"> 2016年2月 zenschool 13期生 その時 zenschool プロポーザルの中で、3Dデータ活用により従来の多量生産である製造業だけでなく、後方に製造業側には自社の特長を表現できるもの「3D Architectural Lab」を構築。 その時、和歌山県立大学と共同で、3Dデータ活用による多量生産を実現する「BIOTRE」(バイオトレイ)を開発し、2017年12月に日本製造業向けに、展示販売を開始する。
--	---	--

zenschool®
トータル・イノベーション講座

zenschoolは2019年7月現在受講生は152名のびります。その中で自社製品の売上上げが、3,000万円を越えた企業や、会社全体の売上げが従前の約5倍になった企業も出ています。zenschoolでコンセプトを考案し、CFに挑戦した15のプロジェクトは100%実業用に開発し、その成果に、製品サービスになっています。

zenschool開催場所は西村拓哉デザイン株式会社のアイデアルームを使います。日本の空間からは隔絶され、全面がホワイトボードに囲まれ、ディスカッションに集中できる場所で、自製製品の企画をうみだしていただけます。また、会場をお貸しいたいてるデザイナーの西村さんが、不定期ですが顔を出していただくこともあります。



1年間プログラム：2日集中講義+発表会+フォローアップ 受講料：500,000円(消費税別)

詳しくはWebで
zenschool 検索
<https://www.zenschool.jp/tokyo>
スクールの詳細や、日程に関してはHPをご参照ください。

お問い合わせ
株式会社 emono
担当：宇都宮 TEL: 03-4590-0901 e-mail: info@emono.jp

- ・東京：22回
- ・豊田市：6回
- ・富山：4回
- ・関西：2回
- ・殿町：6回
- ・鎌倉A：5回
- ・富士通：1回
- ・メタバース：9回

55回開催・204名の受講者が卒業した。

zenschool講師紹介

三木康司(みきこうじ)



株式会社enmono代表。

富士通株式会社に入社。慶應義塾大学にて政策・メディア修士号を取得後、博士課程へ進学、ITベンチャー役員を務めた後、事業悪化に伴いリストラされる。ショックから立ち直るため、毎朝の坐禅を開始。自分の心のケアと新事業のアイデアを坐禅を通して着想した経験をもとに、マインドフルネスを活用したイノベーション経営手法「zenschool」の提供開始。2016年1月「ガイアの夜明け」に報道される。

2020年から、新型コロナ感染の拡大にともなって、メタバースの新規事業を、メタバース空間の中で考える新規事業講座「zenschoolMetaverse」を開始、メタバースの中での新規事業構築に取り組んでいる。**趣味: 坐禅歴13年・瞑想歴5年・トレイルランニング・サーフィン**

宇都宮茂(うつのみやしげる)



株式会社enmono取締役。

同志社大学卒業後、スズキ株式会社にて生産技術職を18年経験した後、町工場にて生産技術課長職を経て、中小製造業支援ベンチャー、NCネットワークに入社し三木と出会う。そこで生産技術兼調達担当部長として試作品製造先選定、部品調達等の営業支援に従事。

その後、2009年三木とともに株式会社enmonoを起業。発電会議というアイデア発想ワークショップのファシリテーションを2年間務めてきた経験から、自社製品開発のアイデア抽出に強みを持つ。2020年から開始したメタバースでのzenschool運営に必要な技術サポート全般を受け持ちノウハウを蓄積している。

現在は大きなパラダイムシフトの時代

- **パンデミック**、人工知能、ライフシフト、人生100年時代、少子化、過疎化、グローバル化、SNS、IOT、フィンテック、ブロックチェーン、ビットコイン、シェアリングエコノミー、ドローン、宇宙事業、限界費用ゼロ社会、メタバース



画像提供：米国立アレルギー感染症研究所

VUCAの時代

Volatility – 変動性

Uncertainty – 不確実性

Complexity – 複雑性

Ambiguity – 曖昧性

VUCAの時代を生きる「ありかた」

「随所に主になる」

いっどこにあっても、如何なる場合でも何ものにも束縛されず、主体性をもって真実の自己として行動し、力の限り生きていくなれば、何ごとにおいても、いつ如何なるところにおいても、真実を把握出来、いかなる外界の渦に巻き込まれたり、翻弄されるようなことは無い。



After the corona era

これまでの感染症は人びとを分断した

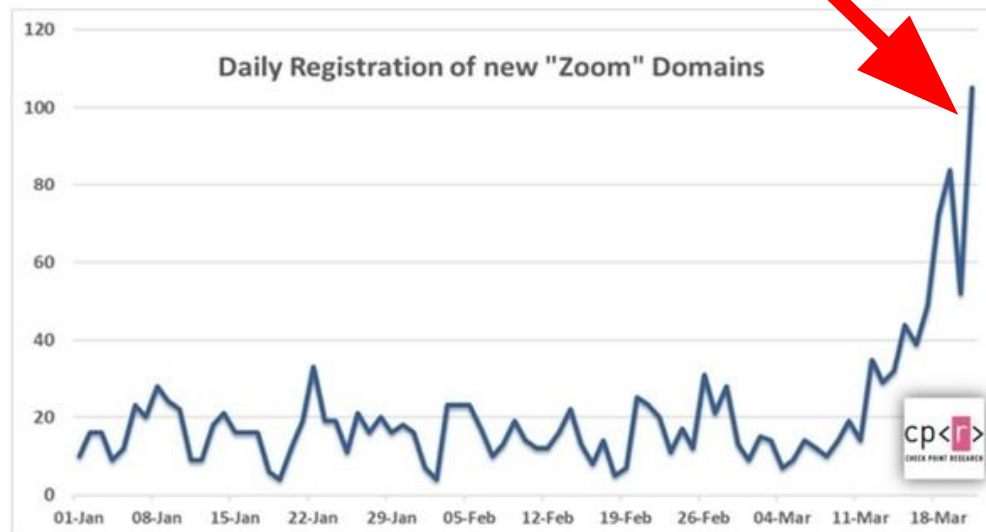


東ローマ帝国でのペストの大流行

今の時代はインターネットでグローバル瞑想と対話を生む



世界中のコミュニティがオンラインで対話を数ヶ月行った

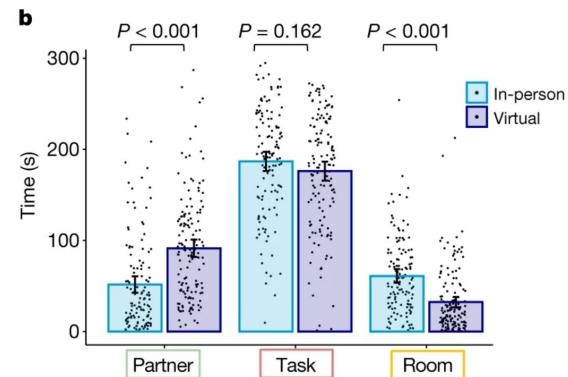
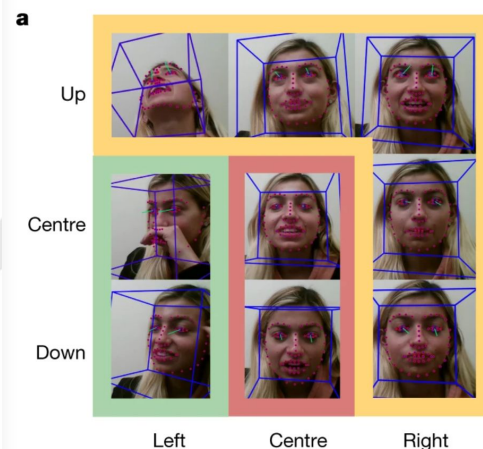
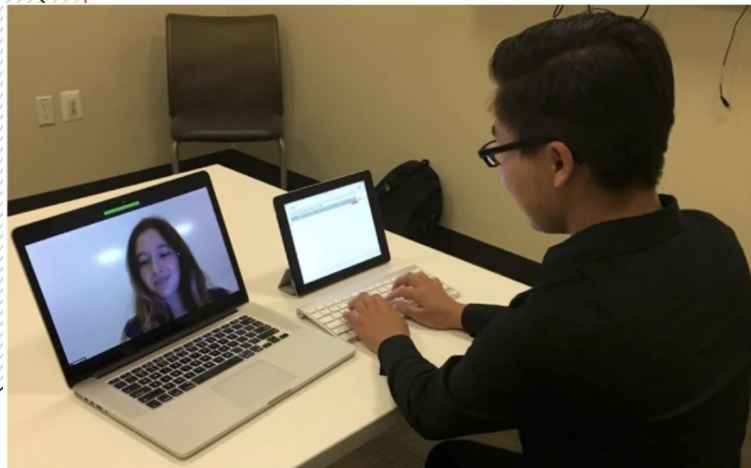


2020年4月22日には1日に**3億回**
zoomでミーティングが行われた

オンラインで失ってしまった一体感とイノベーション

- パンデミックによってオンライン会議が増えた。
- 収束後も、オンライン会議は続いている。
- オンライン会議は効率的だが、チームの一体感が弱まった。
- オンライン化で新しいイノベーションが起こりにくなった気がしている。

スタンフォード大・コロンビア大研究者らによる オンライン会議と「創造的なアイデア創出」に関する研究 2022年3月雑誌「ネイチャー」に掲載



結論:ヨーロッパ、中東、南アジアの5カ国における実験室調査とフィールド実験では、**オンライン会議が創造的なアイデアの創出を阻害する**ことを明らかにした。

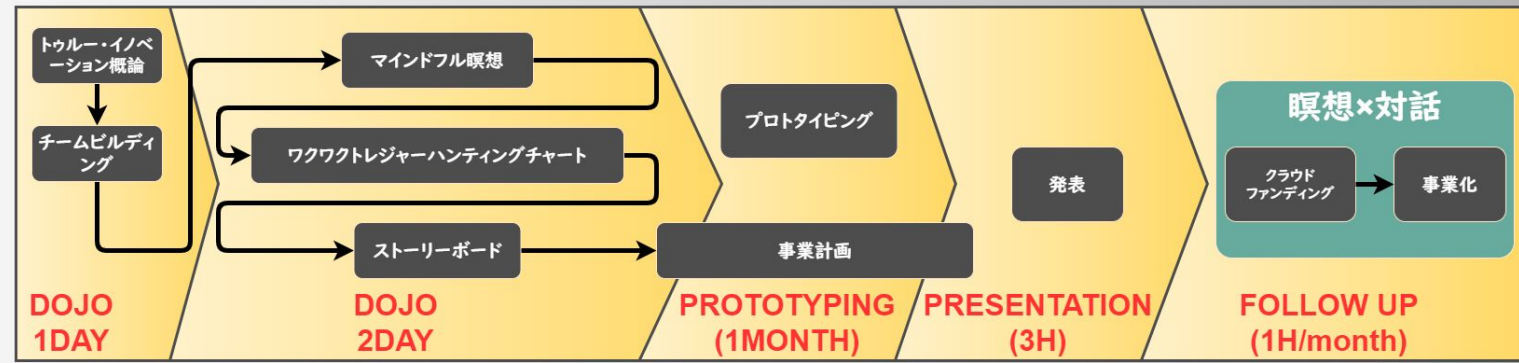
原因:zoomだと、視線が相手にフォーカスし、背景の部屋に目移りしなくなる。
→創造性の発揮に不利な視野狭窄を生む。

瞑想と対話による心理的安全性を生み出す True Innovation®理論

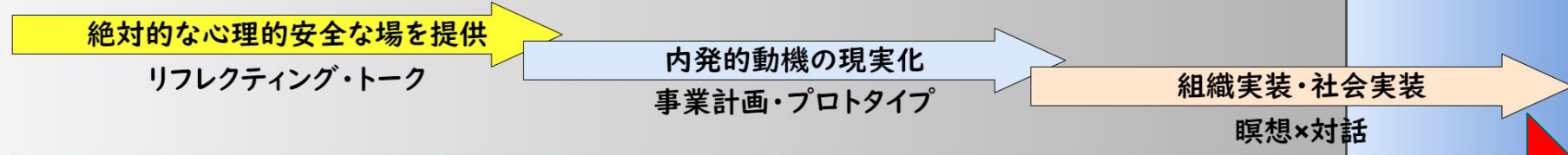
2011年から11年間かけて開発され続けているイノベーションプログラム

True Innovation®理論に基づく6ヶ月間プログラム

EXTRA



CONSULTING
(必要に応じて)



絶対的な心理的安全性の担保

十牛図に見るTrueイノベーションのパターン

自分のやりたいことが
何なのか分からないこと
に気がつく



自分のやりたいこと見つけ
る自分探しの旅へ出る



ついに、
やりたいこと
(情熱)を見つける



情熱を自分のモノにしよう
と格闘する



ついに情熱を
捕まえた!



捕まえた情熱を
自由に操る



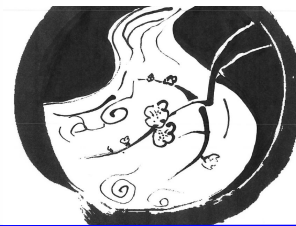
すでに情熱は「外」ではなく
自分の「中」にあったことに
気が付く



取り出した情熱
に夢中になりフロー状
態となる



幸運が度重なり予想以
上の大成功となる



自分が体得したことを
自然体で人に伝え
るようになる

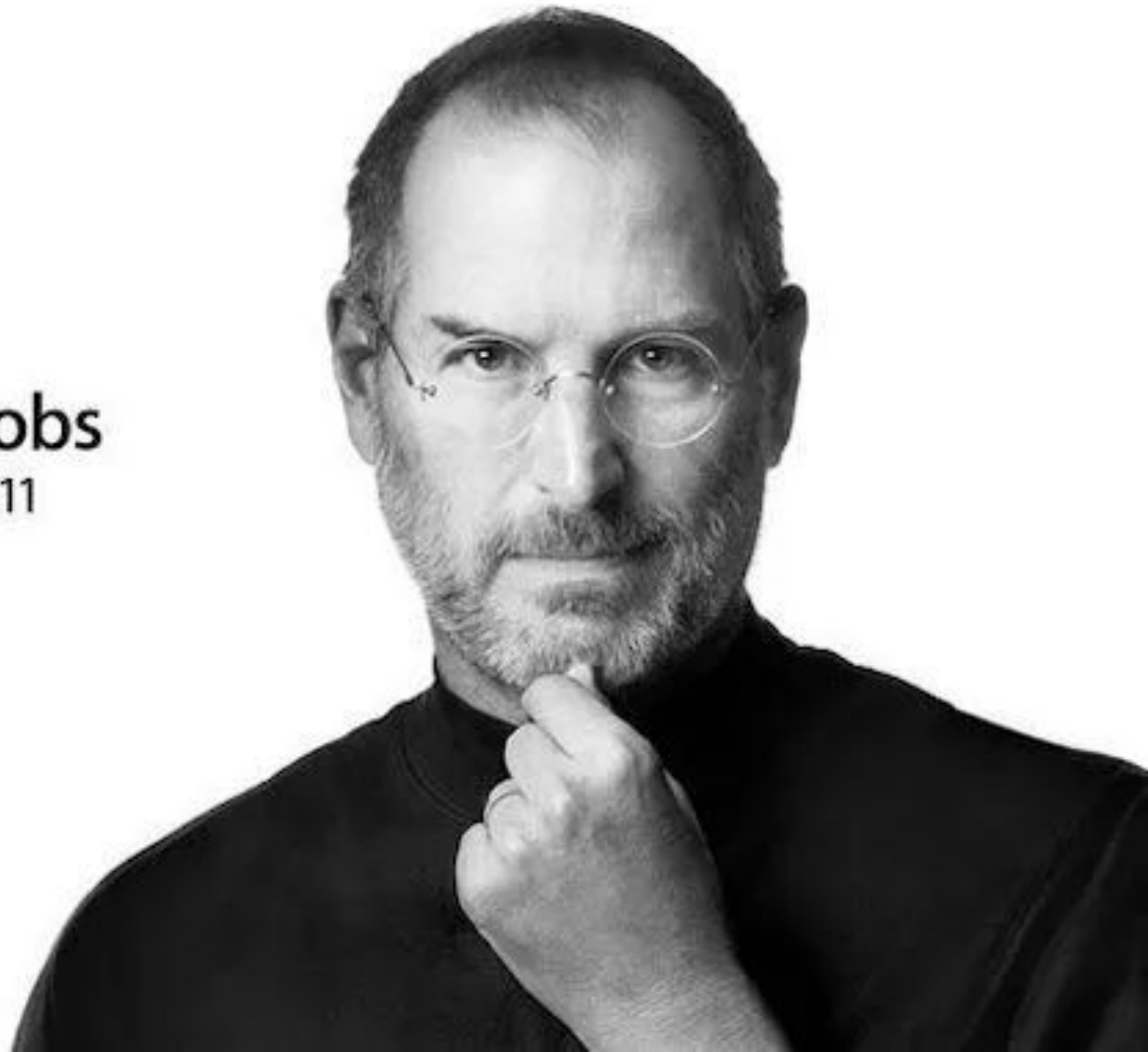


十牛図(じゅうぎゅうず)は、禅の悟りにいたる道筋を牛を題材とした十枚の絵で表したものの。Trueイノベーションの中で「情熱」を取り出す10のプロセスこのパターン通りに現実化する。



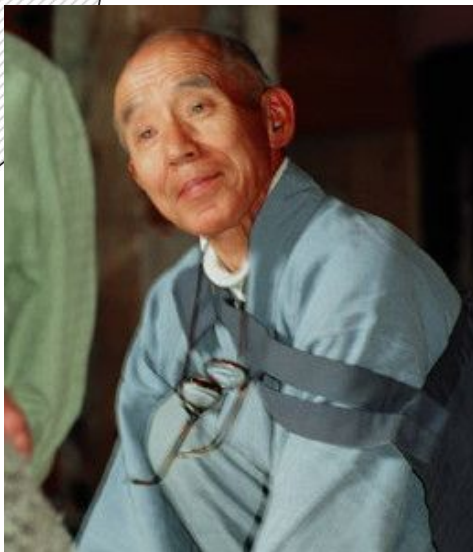
Steve Jobs

1955-2011

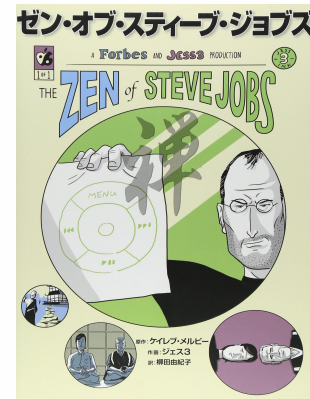
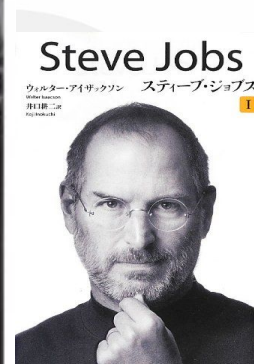


スティーブ・ジョブズが愛した禅僧 乙川(旧姓:知野)弘文:

1971年、スティーブジョブズが16
歳の時に鈴木俊隆との縁で出
会った乙川弘文
(Apple創業の5年前)



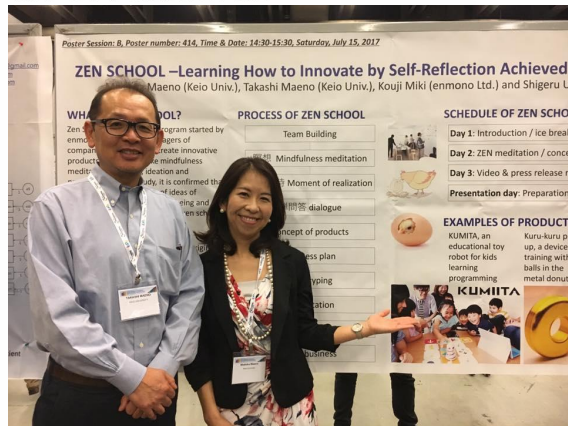
1991年のスティーブジョブズの結婚式を
司る木魚を叩き、銅鑼を鳴らし、香を焚い
てお経を上げた。



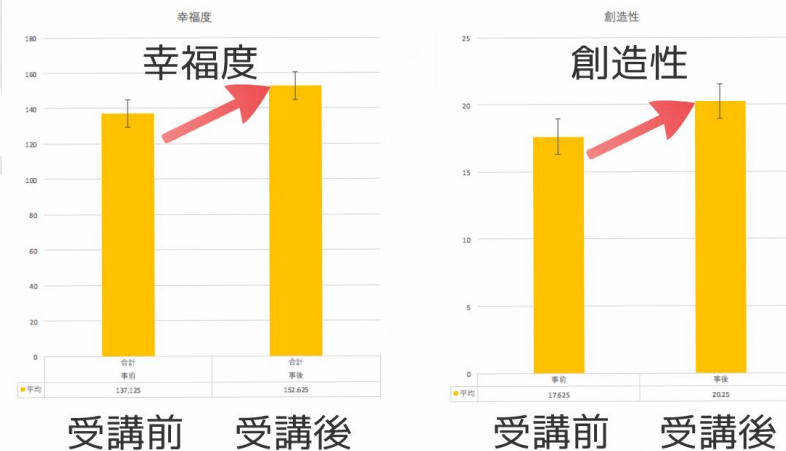
データから見る瞑想の効果



日本の「幸福学」第一人者、慶應大前野先生
とzenschoolにおける「幸福度」「創造性」に
関する共同研究を実施



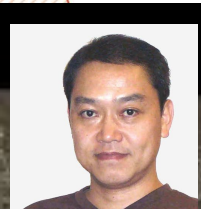
瞑想を取り入れたzenschoolによる幸福度
と創造性に関するデータ t検定 (n=125)



受講生にアンケート調査を実施した分析結果

研究成果の一部が2017年カナダで開催された、ポジティブサイコロジー学会で発表される。

瞑想と対話により生み出されたイノベーション

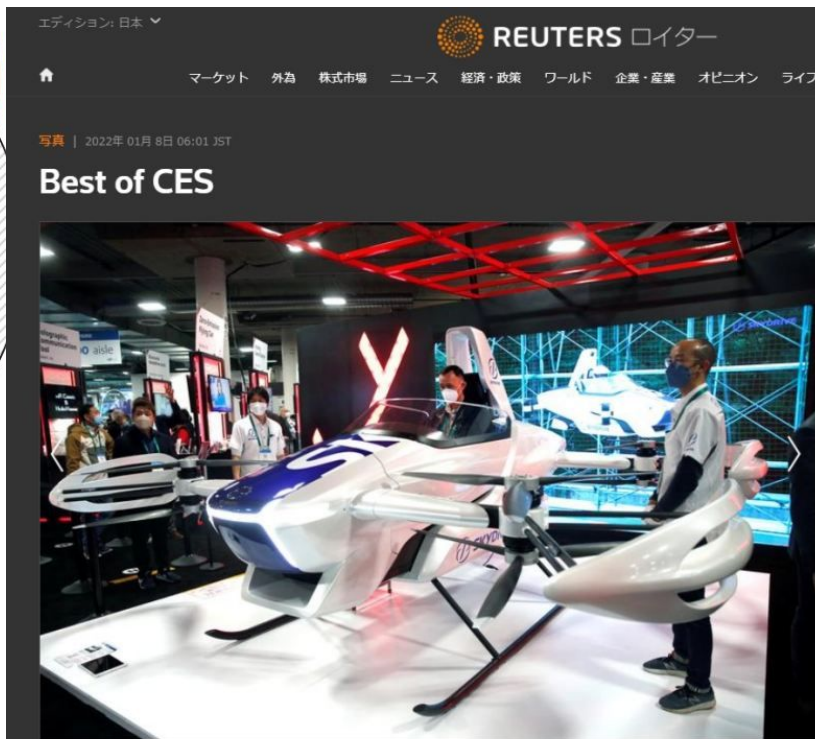


自動車エンジニアの生み出した、
月面探査ローバー
"YAOKI"

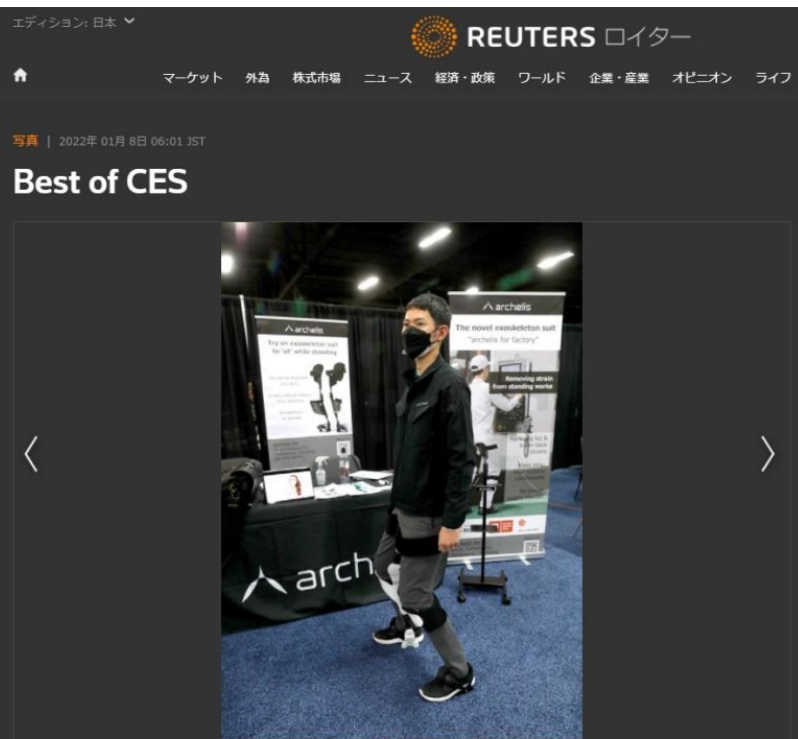


空飛ぶ車
"SKYDRIVE"

米国の展示会：CES2022出展の2300以上の中から、ロイターが選ぶ30製品に、zenschool卒業生の2製品が選ばれました。



An attendee checks out a zero-emissions SkyDrive flying car during CES 2022 in Las Vegas, Nevada, January 6, 2 MORE



Katsuhiko Saho demonstrates the Archells exoskeleton, designed for workers who have to stand for long periods MORE

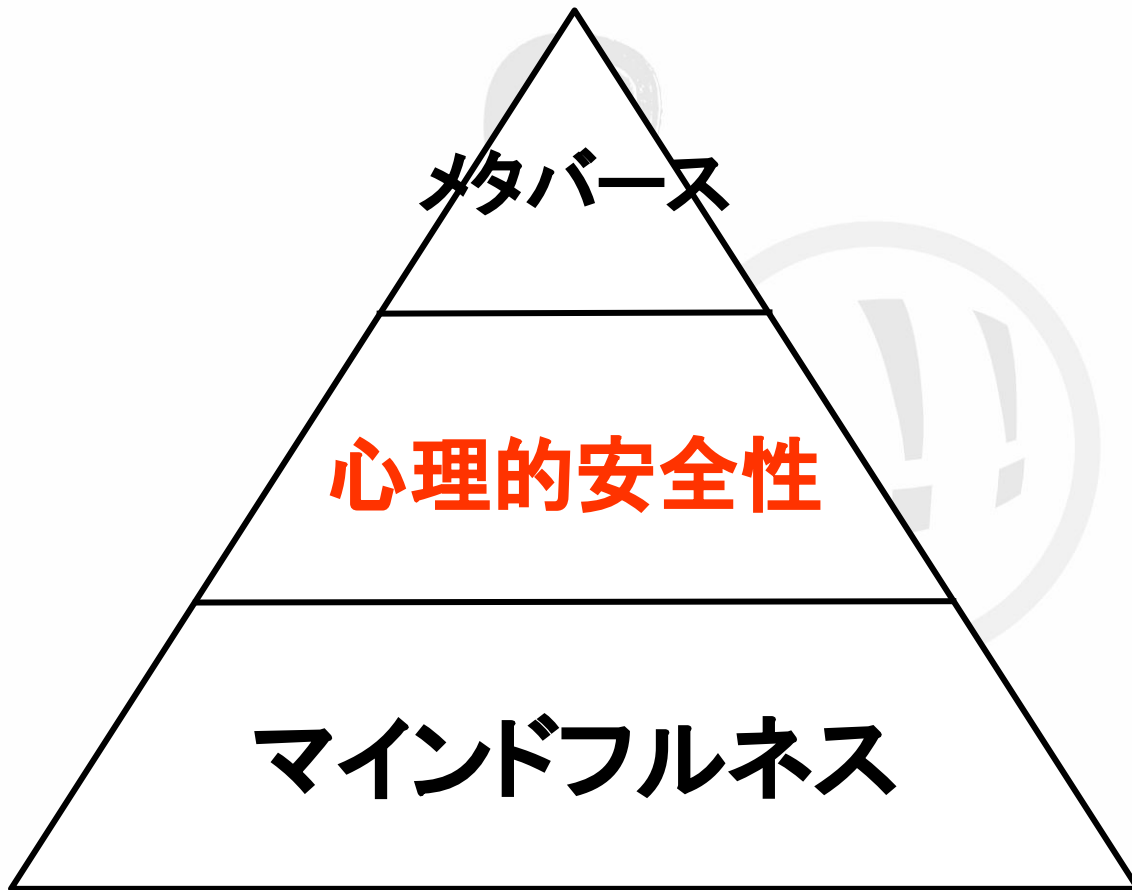
（左：第18期卒業 福澤さん「SKYDRIVE」、右：第4期卒業：藤澤さん「アルケリス」）

次のスライドショー →

次のスライドショー →

コロナを契機にメタバースへシフト





心理的安全性 と イノベーション



エイミー・C・
エドモンソン博士
ハーバード・ビジネス・ス
クール教授・リーダーシッ
プと組織学習が専門

恐れのない組織

The Fearless Organization
恐れのない組織

組織における**心理的安全性**の重要性

優秀な医療チームに関する研究から

- 優秀な医療チームであればあるほど、ミスの報告が多いという事が判明した。(心理的安全性が保たれていないチームではミスが報告されないから。)
- 自分のミスを率直に言える組織風土によって、人命に関わる致命的な事故を回避できることを証明した。
- その背景には「心理的安全性」が不可欠であるということを説明した。

「心理的安全性」が
学習・イノベーション・
成長をもたらす

Creating **Psychological Safety** in the Workplace
for Learning, Innovation, and Growth

Amy C. Edmondson
エイミー・C・エドモンドソン 著
野津智子訳 村瀬俊朗解説



HR Award 2021
日本の人事部
優秀賞受賞

心理的安全性研究の第一人者による
理論・ケーススタディ・実践への示唆

推薦 **篠田真貴子** エール株式会社
取締役

心理的安全性ってそういうことだったのか！

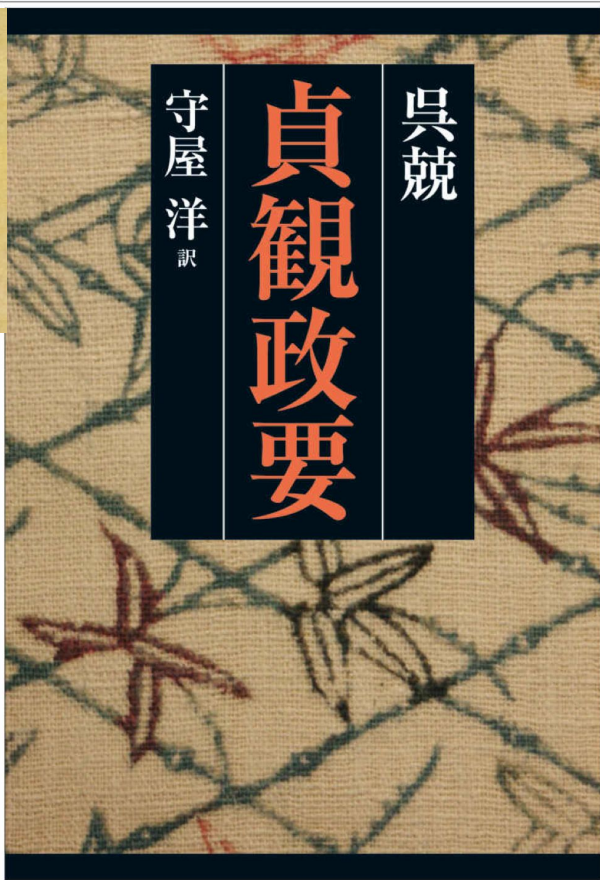


英治出版

1400年前から指摘されていた「心理的安全性」の重要性



唐代の呉兢
(ごきょう)



ちくま学芸文庫

中国史上、最も安定した治世の一つを築いた唐(618年 - 907年)の第二代皇帝・李世民。「貞観の治」(627年—649年)と呼ばれる善政をしいた皇帝と彼を補佐した重臣たちとの間で交わされた問答をもとに編纂された。

明治天皇や徳川家康が、ここから帝王学を学んだともいわれる名著。

- 恐怖をとりのぞいた政治体制
- 「職位」に関わらずオープンなフィードバック
- フィードバックに基づいた政策の改善

「プロジェクト・アリストテレス」 Google の中で成功したプロジェクトの成功要因分析



多国籍のエンジニアがオンラインを通じて共同作業を行う Google 社の中で、成功したプロジェクトの成功要因を分析した結果...

~~❑ メンバーの学歴~~

~~❑ メンバの趣味~~

~~❑ メンバーの友人関係~~

~~❑ メンバーの性格特性~~

❑ 心理的安全性

「恐れ」が阻害するもの

○組織のイノベーションを阻害する

→思ったことを口にできない。

○個人のイノベーションを阻害する

→思ったことを実行できない。

○集中力を阻害する。

→恐怖に意識が集中してしまう。

○創造性を殺す。

→アイデアが出てこない。

徹底した自己開示による心理的安全性の形成

徹底した自己開示



True Innovation理論における対話の作法

話す

聴く

リフレクティング・トーク

「正しい・間違い」
「良い・悪い」

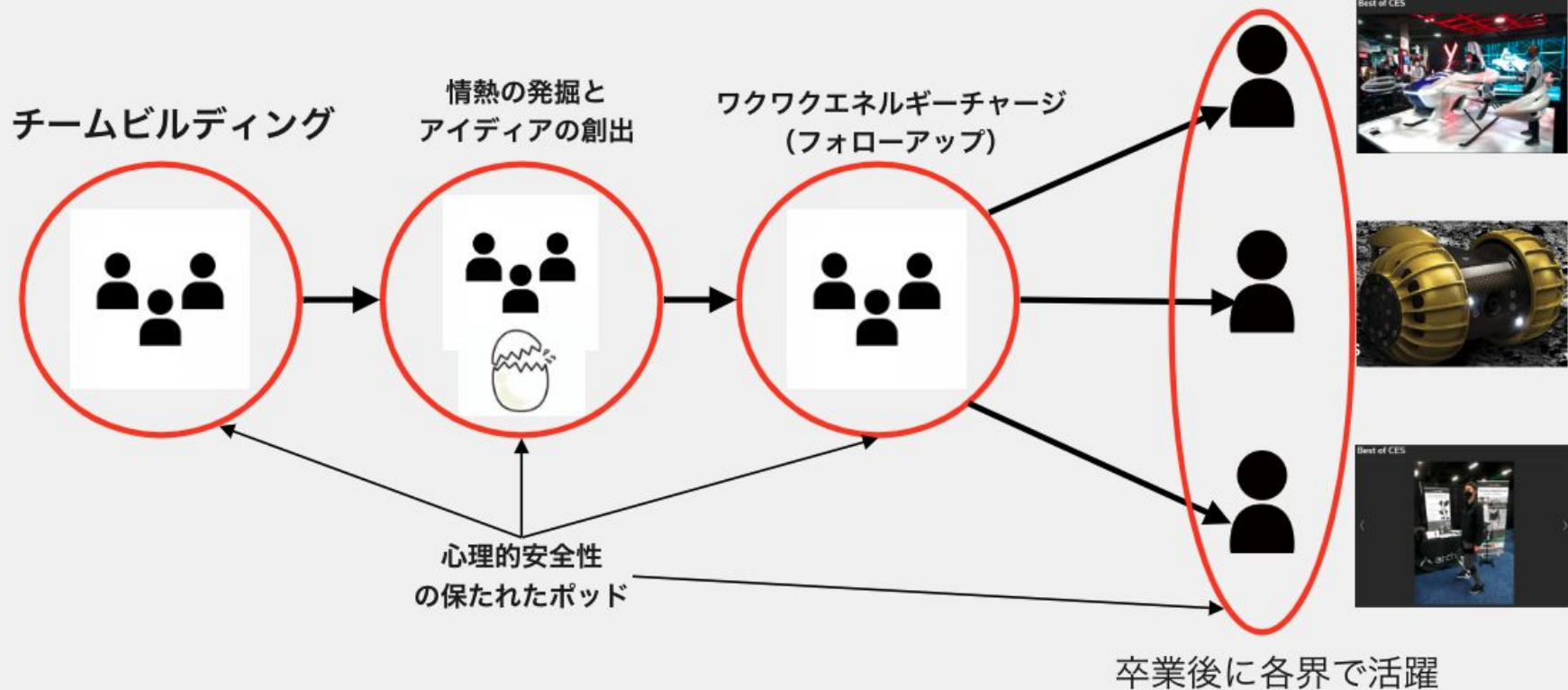
判断しない

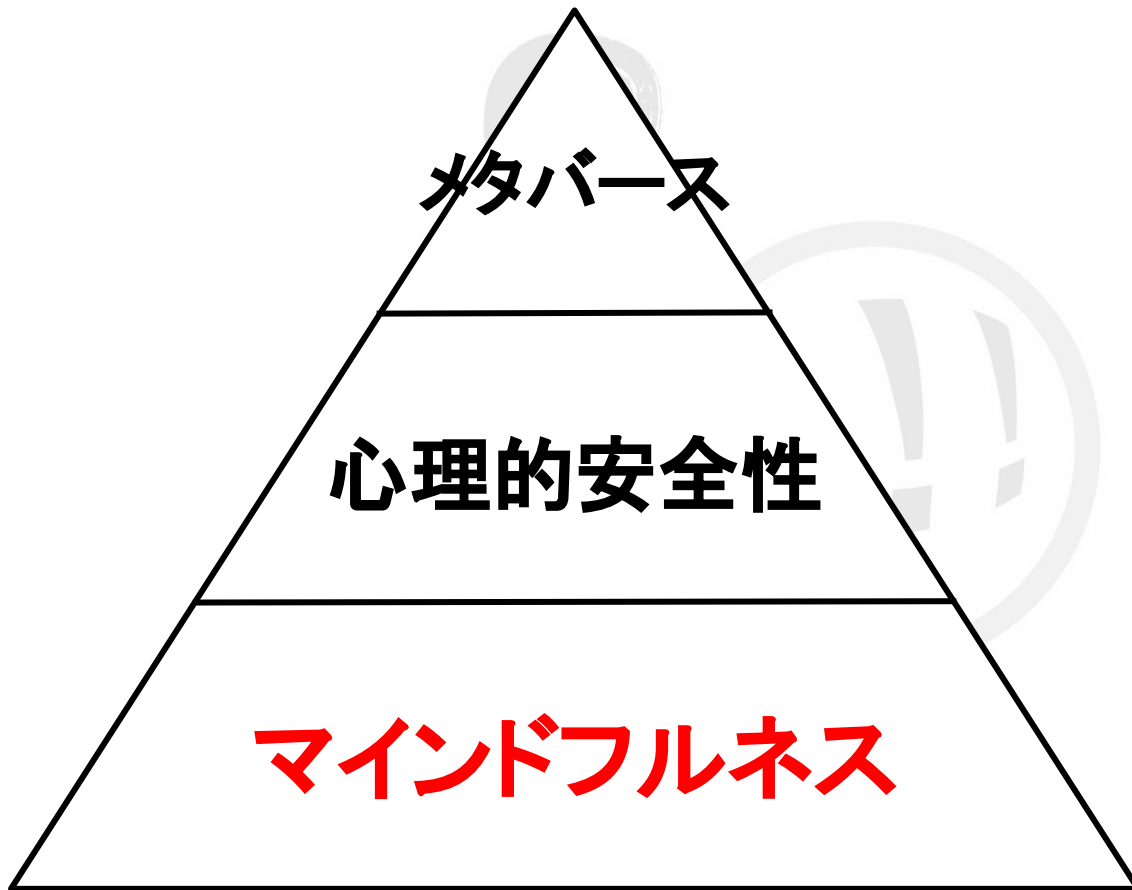
絶対的な心理的安全性の担保
自己肯定感の上昇

観る

出所：ソッカ株式会社 小畑あきら氏による「京都フォーラム」発表図に加筆

心理的安全性とイノベーション成果





心理的安全性の土台となる

マインドフルネス



マインドフルネス (Mindfulness)とは？

過去や未来に意識が奪われることなく、
また、評価、判断をするのではなく、
今、この瞬間に意識があり、
”気づき”に満ちている状態
(Be Here Now)

— マインドフルネスは
「子どもの頃、言葉を覚える以前に体験していた世界の見方」
とも言われている

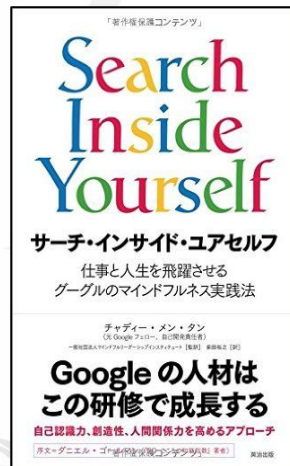
【補足】お釈迦様の教えの悟りに到達する方法「八正道」の一つの実践の英語表現がマインドフルネス

・正しい心持ち・意識(正念) → Right Mindfulness

シリコンバレーの企業で広がる「マインドフルネス」 展開の軸となったGoogleの研修の名前は「Search Inside Yourself」

2007年にチャディー・メン・タンが、Google内に「サーチ・インサイド・ユアセルフ」(Search Inside Yourself 略称: SIY)という研修プログラムを始める

Search Inside Yourself

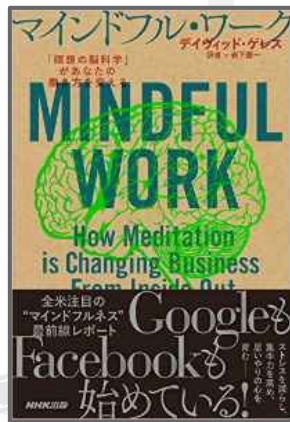
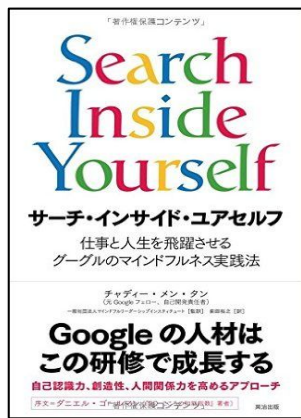


マインドフルネスを取り入れ、実践する世界の企業・大学



STANFORD
UNIVERSITY

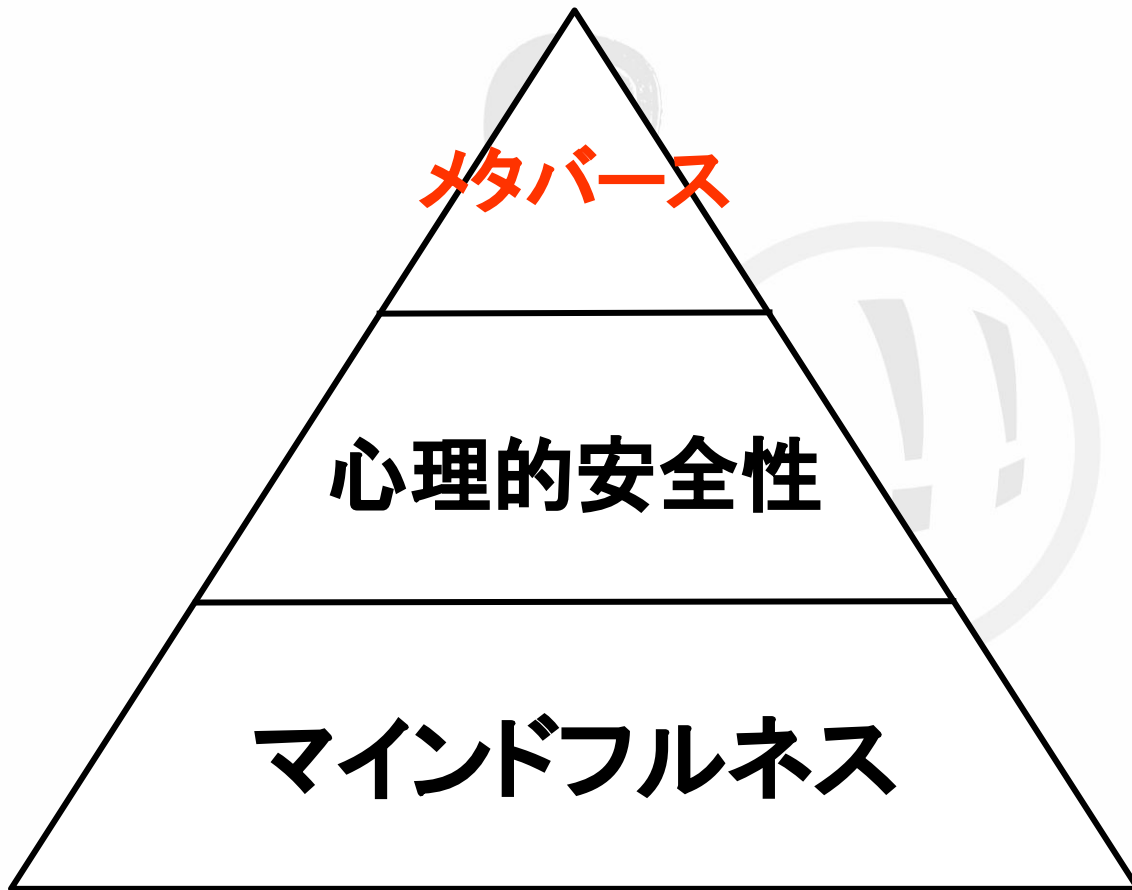
HARVARD
UNIVERSITY



マインドフルネスの実践の効果

- ・集中力UPによる生産性向上
- ・不安感の軽減によるストレス耐性の強化
- ・怒りや恐れ of 感情への対処能力が高まる
- ・思いやりが深まることによる人間関係力の向上
- ・先入観のない見方による創造力の向上

自分らしく生きる・働くことへの「気づき」が高まる





メタバース

zenschoolMetaverse

(ゼンスクール・メタバース)

～鎌倉発、アフターコロナの世界の
メタバースで新規事業開発を目指す学校です～

English

VRヘッドセットレンタル・VRTレーニンク付き
第5期募集中(残席3名)

メタバース無料体験会



10年間運営してきた、リアル版zenschoolをコロナを契機に、メタバースを活用した完全にオンラインで行zenschoolMetaverseへと進化。

メタバース内でのワークショップの開催



facebookグループ「メタバースで働く」メンバー数推移

6000人
2022/6/12現在



メタバースで働く
公開グループ・メンバー6,000人

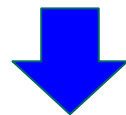
参加済み + 招待する

参加メンバーの増加推移





Facebook



Meta

「メタ」とは、ギリシャ語で「超越した」という意味。

2021/10/28
facebook社社名変更



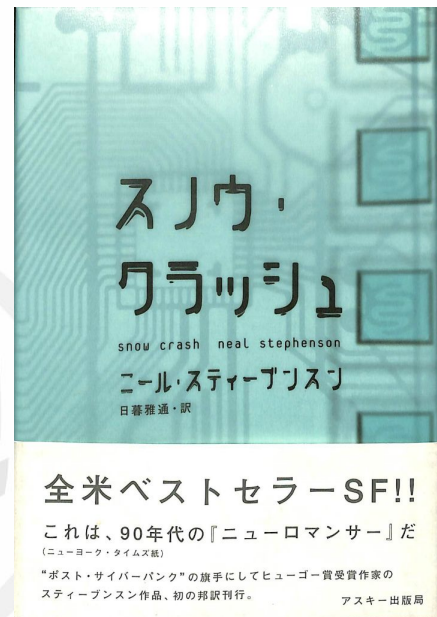
そもそもメタバースって何？

メタバースとはなにか？「メタバースの語源」

「メタバース」はアメリカのSF作家ニール・スティーブンスン氏が1992年に発表した小説「スノウ・クラッシュ」に書いた仮想空間の名称で、「メタ(超越)」と「ユニバース(宇宙)」を合わせた造語。VRヘッドセットのOculusの開発者に影響を与えたSF『スノウ・クラッシュ』のメタバースのシーンでは、現実世界とデジタル環境のコピーの二重性が投影されている。メタバースでは、すべての個人ユーザーは、ユーザーの物理的な自己になぞらえて、それぞれのアバターを所有し、ユーザーの現実世界のメタファーである仮想性の中で別の人生を体験する。

コンピュータによって生成された世界のことであり、ユーザはデジタル・アバターを介して交流する。最初の登場以来、コンピュータによって生成された宇宙としてのメタバースは、非常に多様な概念によって定義されてきた。

メタバースを、インターネットやウェブ技術とエクステンデッド・リアリティ(XR)との融合によって促進される、物理的なものとデジタルなものとの混在した仮想環境である。



出典: All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda, 2021

一度もお会いしたことがない方々がメタバーズ上で繋がる



メタバースとは「もうひとつの世界 = 人との繋がり」

結論:

メタバースの定義に関しては有識者が多種多様の定義をしており、まだ確定していないが。。。

計算機上での「**人とのつながり**」をテキストだけでなく画像・音声・立体映像などの「**リッチメディア**」を用いて構築された仮想世界。

メタバースの事業をメタバースの中で企画する



メタバース 自社製品 セミナーは難倉のZENSCHOOL! マインドフルネスを応用したツール・イノベーション理論に基づく各種ワークからの事業実現

お問い合わせ | Contact

0 Log In

ホーム 講座情報 zenschoolMetaverse zenschoolGLOBAL メタバースコンサル zenschool鎌倉 zenschool熊野 実績紹介 講演 報道実績 資料ダウンロード 会社概要 ブログ English More

zenschoolMetaverse

(ゼンスクール・メタバース)

～鎌倉発、アフターコロナの世界の
メタバースで新規事業開発を目指す学校です～

English

VRヘッドセットレンタル・VRTレーニンク付き

第6期募集中(申込2名、残席1名)

第7期募集開始(残席3名)

メタバース体験会

卒業生の実績を見る

予約申込み

お問い合わせ

VRが元気な気分を増幅させる

1. VR空間のもたらす気分変化についての研究。

VR空間における心理的影響の評価に関する検討～大型スクリーンを用いた居住空間シミュレーションにおけるVR空間の感性評価

日本建築学会環境系論文集 第78巻 第683号1-7 2013年1月 集 横井 梓(早稲田大学)・斉藤 美穂(早稲田大学)

表5 気分評価の増減まとめ

刺激	VR1	実空間	VR2
増加	楽しい 過敏な	楽しい 穏やかな 清々しい くつろいだ 安心な	楽しい 穏やかな 元気な
減少	いらいらする のんきな うんざりした 元気な 疲れている	いらいらする 疲れている	うんざりした 疲れている

研究の結果：

1. VR体験により、楽しい気分が引き起こされる傾向にある。
2. VR体験により楽しい気分は引き起こされる、「疲れている」、「のんきな」、「うんざり」した気分は減少した。

結論：

VR体験により「元気な気分」は上昇・「疲れている気分」は減少する。

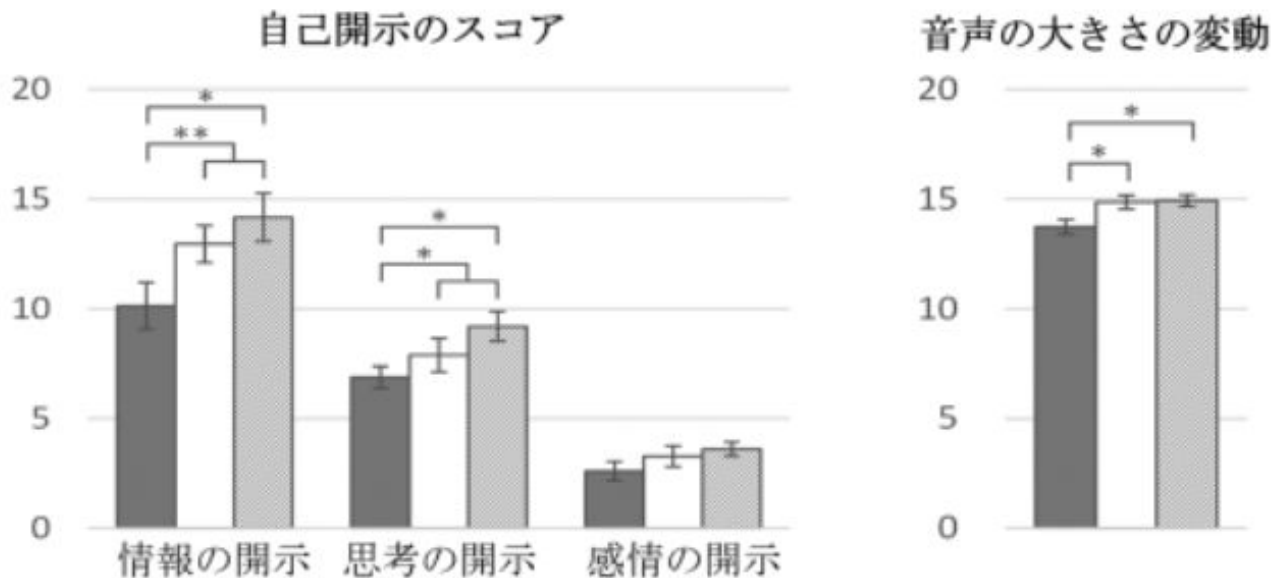


図2 VR空間の画像



図5 使用したVRシステム

VRにより自己開示が起こる



n=108

- ビデオチャット
- VRアバター[外見とユーザーが類似]
- ▨ VRアバター[外見とユーザーが非類似]

自分に似ていないアバターで自己開示が起こる

ビデオチャット



外見がユーザーと
類似している VR アバター



外見がユーザーと
類似していない VR アバター



(プライバシー保護のため、
顔にぼかしを施している)

出所:「オンラインコミュニケーションツールを比較し、自己開示の効果を検証」東京市立大学IS・岡山理科大・工学院大学

VRにより発言量が増える

「VRアバターの外見がグループディスカッションに与える影響の予備的考察」

情報処理学会研究報告 Vol.2021-HCI-194 No.1 東京都市大学 井出将弘・市野順子・横山ひとみ・浅野裕俊・宮地英生・岡部大介



図 1 ビデオチャット条件の通話画面



図 2 リアリスティックアバター、シンプルアバターの外見

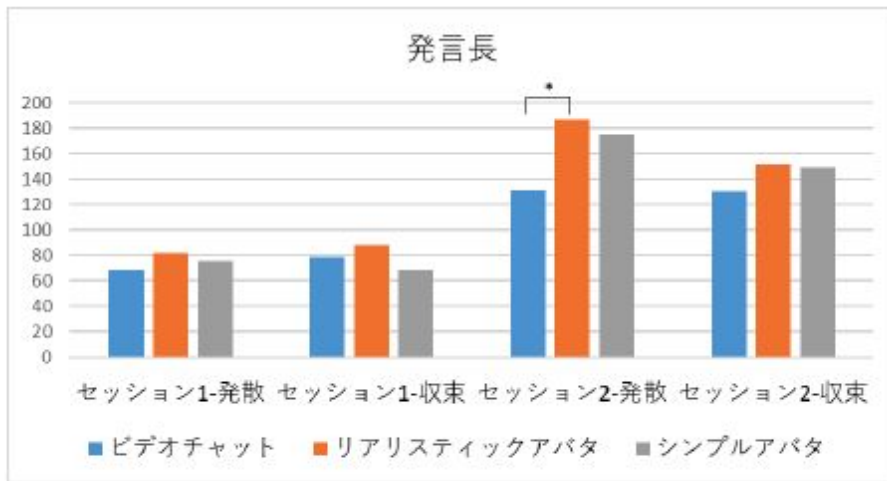
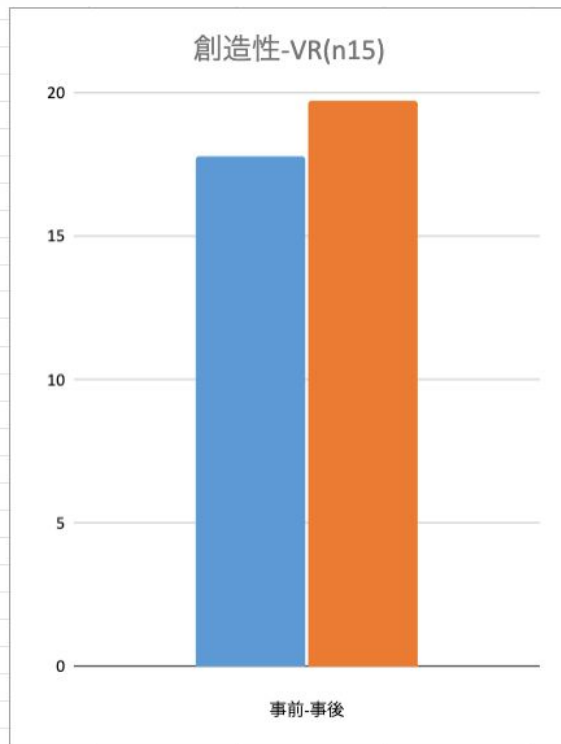
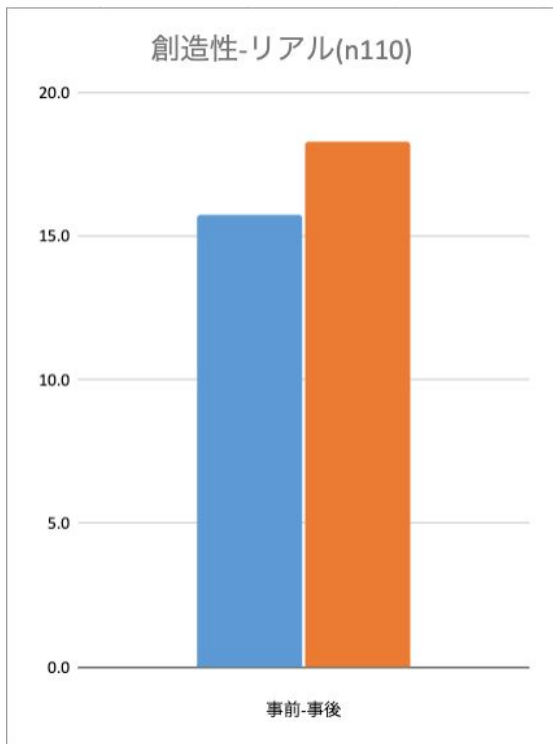


図 11 総発言長の分析結果

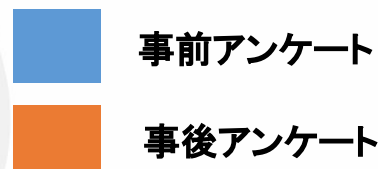
結論:2次元のビデオチャットより、3次元アバターを用いた会議のほうが、発言は多くなる。

出典:「VRアバターの外見がグループディスカッションに与える影響の予備的考察」情報処理学会研究報告 Vol.2021-HCI-194 No.1 東京都市大学 井出将弘・市野順子・横山ひとみ・浅野裕俊・宮地英生・岡部大介

メタバースでのコミュニケーション はリアルよりも「創造性」も増加する



enmono社
Shiawase2022学会発表資料



創造性はリアルよりVRの方が高くなる傾向がある

メタバースにおける「茶室効果」

茶室で、刀掛けでに刀を置き、にじり口で頭を下げて部屋に入れば、武士も、貴族も、僧侶も、一般人でも、すべての「茶人」として「対等」に対話ができる空間となっている。

メタバース空間も、アバターという体を持ち、「メタバース空間」＝「対等の場」同じであった。



メタバースを活用した組織開発の実績紹介



事例紹介:

- 3000人規模の製造業 生産工場は国内・海外にある。
- コロナの影響で、現場のQC活動をzoomでやってみたが活性化度が下がってしまった。
- ニーズ:メタバースを使ったチームビルディングにより、QC活動の活性化度をあげたい。

各製造拠点のメンバーが参加して、メタバースを用いた「チーム力向上」のワークショップを実施

結果:

- 参加者の**87.6%**がチーム力が上がったと回答
- 参加者の**80%**がメタバースが業務に使えると回答

リアル・オンライン・メタバースにおける共同作業の比較

	リアル	オンライン	メタバース
集中力	隔離された会議室で行われるワークショップは集中力は高い。	電話・メール・チャットなどで、ワークショップの途中で注意が削がれる・カメラオフで内職も可能なので、集中力は低い。	VRヘッドセットを装着して行うために、ワークショップに 100%集中 することができる。
チームビルディング	リアル空間の場合、初対面や、あまり知らない人が集まっておこなわれるワークショップの場合、互いの信頼醸成に時間がかかる。	初対面や、あまり知らない人が集まっておこなわれるワークショップの場合、互いの信頼醸成に時間がかかる。	アバターを活用した 自己開示が積極的に行われる ために、短時間で信頼醸成が行われ、チームビルディングが行いやすい。
アイデア ・ 創造性	リアルなワークショップの場合、対面での対話が苦手な参加者は、発言が進まずに、声の大きい参加者の意見に引張られがちとなり、アイデアが画一的になる傾向がある。	オンライン会議を使ったワークショップにおいて、信頼醸成がなされていないチームでは、ブレインストーミングによるアイデア創出がされにくい。	アバターを用いた空間では、 通常発言が少ない参加者もフラットに発言 できるため、同時間であれば、 メタバース空間のほうが、創造性が向上し、良いアイデアが出やすい 傾向がある。※研究結果あり



参考資料

大企業のzenschool活用事例紹介

エンジニアの美的感覚をAIで自動化、開発コストの削減をおこなう画期的なAIサービス開発。



「美意識 X AI」

大手ITベンダー子会社 エンジニア

瞑想を通じて、エンジニアをバグ修正作業から開放し、よりクリエイティブな仕事をしてもらうため、AIにエンジニアの美意識を機械学習させ、コスト削減を行う画期的なAIサービスをリリースした。

「KIWare」の概要

「KIWare」は、当社がこれまで培ってきた総合システム開発体系「SDAS（エスダス）」^(注)に含まれているツール群に、AIなどの最新テクノロジーを活用した新たなツールを加え、社内での実証実験を経て体系化したものです。

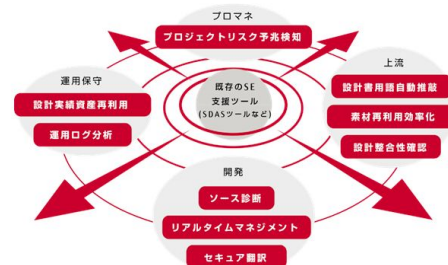


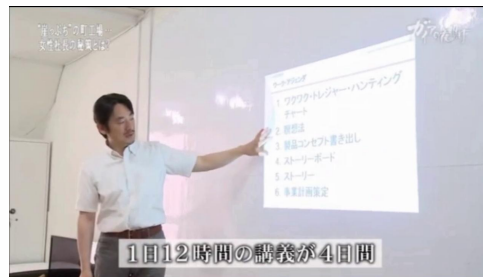
図1: 「KIWare」の各ツールの位置づけ



第699回ガイアの夜明けで紹介 [: https://youtu.be/Y4Su6x-LT8I](https://youtu.be/Y4Su6x-LT8I)



enmono 自社製品開発セミナー



1日12時間の講義が4日間



みんなの笑顔が集まる



enmono (エンモノ)



金属曲げ加工「ミナミ技研」が開発



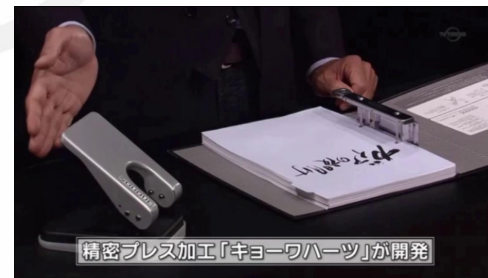
板金加工「ニッソー」が開発



モノになったというのが一番のメリットだったと思う



村井 秀敏さん(47歳)



精密プレス加工「キョウワハーツ」が開発

卒業生の実績：製品

1. Polygonアシュラ: Polygon仏像
2. BIOTRI: Polygon空間モジュール
3. SOUKI: 塗装器ブランド
4. HADA: 溶接工場発家具ブランド
5. ARCHELIS: 立ち仕事者向け歩けるイス
6. iPhone Trick Cover: iPhoneケース
7. くるくるパンプアップ: 筋トレグッズ
8. HealingLeaf: プリント基板アクセサリ
9. ORISHIKI: Polygonクラッチバッグ
10. SpLink: 金属バネブロック
11. Nouque: 新機能ファイル
12. IBRASS: iPhone用スピーカー

4期藤澤さん



2期加藤木さん



iPhone6/6 Plus

モンチョク系 iPhoneケース

4期藤澤さん



13期白川さん



力運搬台

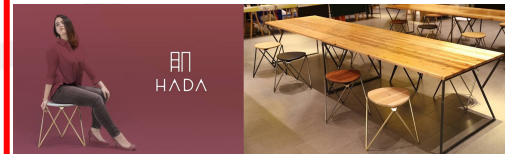
3期秋山さん



4期村井さん



16期大熊さん

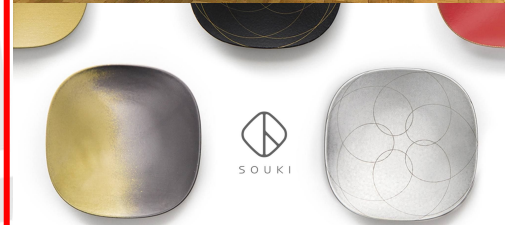


日本橋三越で展示販売

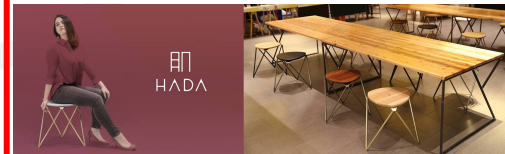


豊田1期今井さん

13期平宮さん



16期大熊さん

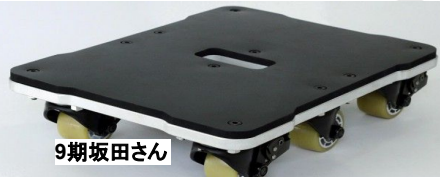


7期小林さん

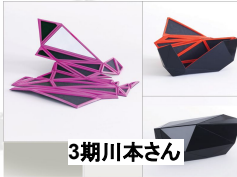
IBRASS



6期南川さん



9期坂田さん



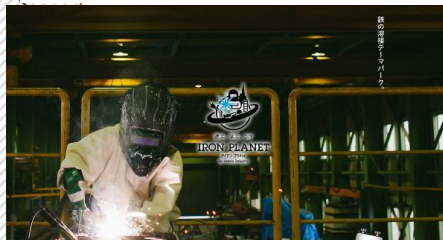
3期川本さん



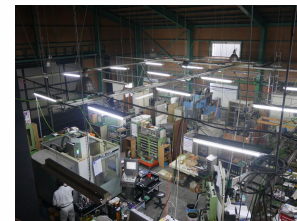
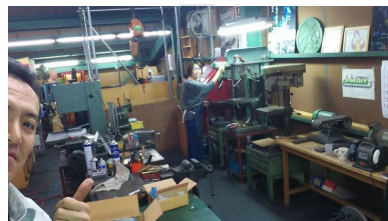
3期坂本さん

卒業生の実績:場所

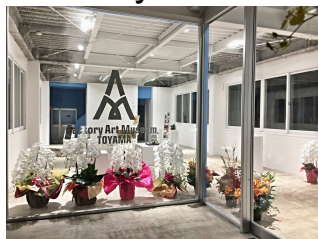
アイアンプラネット(福井県)-7期小林さん:溶接のテーマパーク



メタルDIY(横浜市)-4期杉田さん:金属加工DIYスペース



Factory Art Museum TOYAMA(富山県)-11期梶川さん:町工場アートミュージアムルアートミュージアム



卒業生の実績: サービス

TSUBASA-7期小野さん: 多摩地域試作ネットワーク



コアメンバー12社 × サポートネットワーク16社 × TAMA製造業3,000社



思い出タクシー-12期中澤さん: 移動という機能→思い出の提供



浜松自社製品開発スクール13期神谷さん



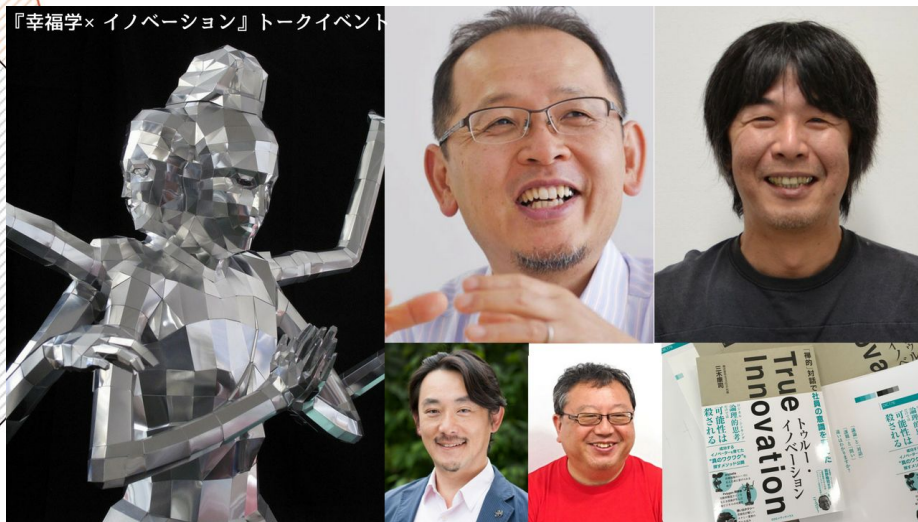
出張まち工場5期川田さん: 移動型工場



GEEKS-6期近藤さん: モノづくりプラットフォーム



出版：禅的対話を用いたイノベーション手法：True Innovation



これまでのzenschoolの実績をもとに、マインドフルネスとイノベーションの関係をまとめた書籍、「True Innovation」を2018/6/1に発売いたしました。

<https://www.amazon.co.jp/dp/448418222X>



日程・受講料

開催日程

開催日程は、お申し込みをいただきました参加希望者の日程を調整して、最適な日を確定させていただきます。

具体的な日程に関してはまずはお問い合わせください。

※**6ヶ月間のプログラム**です。2日間の集中講義とその後の実践に向けたフォローアッププログラムとなります。

受講料

※キャンセルされる場合はキャンセル料金が発生致しますので、必ず[キャンセルポリシー](#)をご確認の上お申し込みください。

300,000円(税別)

カード払い、請求書払い、分割払い

※キャンセルされる場合はキャンセル料金が発生致しますので、必ず[キャンセルポリシー](#)をご確認の上お申し込みください。

必要な環境

ハードウェア

- ・VRヘッドマウントセット (お持ちでない方はレンタルします・VRの事前トレーニングをご提供させていただきます。)
- ・パソコン

ネット環境

- ・必要最低限:10Mbpsダウンロード、2Mbpsアップロード
 - ・ベスト:50Mbpsダウンロード、10Mbpsアップロード
- (参加申込前に、かならずwifiのスピードチェックをお願いしております。
有線LANではないことをご確認ください。)

スピードチェックをする

ソフトウェア

- ・zoom/講義の視聴
- ・ブラウザ/テキストの閲覧(Googleスライド)
- ・VRアプリ/VR空間での対話