

第1回：11月17日(木) 13:30~16:30 @DNP五反田ビル 1階ホール



坂井直樹 株式会社ウォーターデザイン 代表取締役

コンセプター。京都市立芸術大学入学後、渡米。サンフランシスコでTattoo Companyを設立し、刺青プリントTシャツ販売。帰国後はテキスタイルデザイナーとして活躍後、1987年に日産自動車から販売された「Be-1」のコンセプト企画でヒットを出し、その後は国内外の製品開発に携わる。2008~2013年 慶應義塾大学SFC教授。

第2回：12月22日(木) 13:30~16:30 @DNP五反田ビル 1階ホール



澄川伸一 澄川伸一デザイン事務所 代表・大阪芸術大学 客員教授

1962年、東京新宿区生まれ。1984年千葉大学工学部卒、同年よりプロダクトデザイナーとしてソニー(株)、ソニーアメリカ勤務。1992年、澄川伸一デザイン事務所設立。世界57ヶ国の滞在経験を活かした、自由な発想のデザインを実践。3DCADとプリンターを活用した人間工学的な曲面設計を得意とする。2016年、リオオリンピック公式卓球台をデザイン。ドイツレッドドット受賞をはじめとした受賞多数。英国インターナショナルデザインイヤーブックに収録作品多数。



原雄司 株式会社K's DESIGN LAB 代表取締役

大手メーカーの試作現場、開発部門を経験。格闘家が続けながら金型用3次元CAD/CAMメーカーに転職し、開発責任者、子会社社長、IR担当などを経験。1990年代に切削RPを提唱し「机の上でものづくり」を推進。2006年にケイズデザインラボを設立。2012年「デジタルシボD3テクスチャー」で東京都ベンチャー技術大賞奨励賞を受賞。2012年に3DスタジオCUBEをイグアス社と共同開発。ものづくりカフェ「FabCafe」と連携しデジタルものづくりの体験スペースを運営中。

第3回：1月20日(金) 13:30~16:30 @DNP五反田ビル 1階ホール



村田智明 株式会社ハーズ実験デザイン研究所 代表取締役・京都造形芸術大学 教授・SDI 所長

大阪市立大学工学部応用物理学科卒、1986年同社を設立、プロダクトデザインやデザイン思考理論を中心に、ソーシャルデザイン、地域創生などデザイン領域を広げる活動を行う。また、自らデザインを手掛ける企業コンソーシアムブランドMETAPHYSを運営。神戸芸術工科大学客員教授、九州大学非常勤講師。NPO法人エコデザインネットワーク理事。著書に『ソーシャルデザインの教科書』、『問題解決に効く「行為のデザイン」思考法』がある。



太刀川瑛弼 NOSIGNER 代表・デザインストラテジスト

NOSIGNER代表。在学中の2006年にデザインファームNOSIGNERを創業。ソーシャルデザインイノベーション（社会に良い変化をもたらすためのデザイン）を生み出すことを理念に活動中。建築・グラフィック・プロダクト等のデザインへの深い見識を活かし、複数の技術を相乗的に使った総合的なデザイン戦略を手がけるデザインストラテジスト。

第4回：2月10日(金) 13:30~16:30 @DNP五反田ビル 1階ホール



河北秀也 アートディレクター・東京芸術大学 名誉教授・株式会社日本ベリエールアートセンター 代表取締役

1947 福岡県に生まれる 1971 東京芸術大学卒業 1972 東京地下鉄路線図デザイン 1974 日本ベリエールアートセンター設立 1974~82 地下鉄マナーポスター企画デザイン 1982~現在 「いいちこ」の商品企画、パッケージ、TVCM、ポスターなどすべてを企画デザイン 1992~2003 東北芸術工科大学情報デザイン学科教授 2003~2015 東京芸術大学デザイン科教授 著書「デザイン原論」「ON DESIGN」「風景からの思想」「風景からの手紙」「透明な滲み」「デザインの場所」



北川原温 東京芸術大学大学院建築専攻 教授・株式会社北川原温建築都市研究所 主宰

長野県千曲市生まれ。日本建築学会賞作品賞、日本芸術院賞、日本建築大賞、村野藤吾賞、ケネス・F・ブラウン建築文化大賞、など多数受賞。近年では「聴く建築」という音環境の研究が話題に。最近ではJR中央線小淵沢駅舎・駅前広場の設計やミラノ国際博覧会日本館建築プロデューサーに携わる。その他、学会や研究機関の委員、建築賞などの審査委員を務める。

第5回：3月30日(木) 13:30~16:30 @DNP市谷左内町ビル ロビー階 多目的ホール ※終了後、懇親会があります(当日会費有り)



石黒浩 大阪大学 特別教授・ATR石黒浩特別研究室 室長

1963年滋賀県生まれ。大阪大学大学院基礎工学研究科システム創成専攻教授・ATR石黒浩特別研究室室長（ATRフェロー）。工学博士。社会で活動できる知的システムを持ったロボットの実現を目指し、これまでにヒューマノイドやアンドロイド、自身のコピーロボットであるジェミノイドなど多数のロボットを開発。2011年大阪文化賞（大阪府・大阪市）受賞、2013年大阪大学特別教授。最先端のロボット研究者として世界的に注目されている。



濱口秀司 monogoto CEO・Business Designer・ziba design Executive Fellow・大阪大学大学院 招聘教授

京都大学工学部卒業後、松下電工に入社。戦略投資案件の意思決定分析担当となる。1998年米国のデザイン・イノベーションのコンサルティング会社zibaに参画。USBフラッシュメモリをはじめとする数々のコンセプトづくりをリード。IDEA金賞など数々のデザイン賞を受賞。その後、松下電工(株)新事業企画部長、パナソニック電工米国研究所(株)席副社長、米国ソフトウェア開発ベンチャーCOOを歴任。自らの実験会社monogotoを起動。コンセプト立案、戦略構築について独自の理論と方法論を持ち、数多くのクライアントのイノベーションに関わっている。ドイツRedDotデザイン賞審査員。

Master of ceremony



川崎隆章 アジア放送研究会 理事・放送史研究者・株式会社NASA・ラジオディレクター・演芸ディレクター

1964年箕面市生まれ。千葉県立君津高等学校在学中から国際放送と放送史の研究に参画。1995年~2002年エフエム東京の文字多重放送『見えるラジオ』の番組開発・制作・運行管理に従事。1999年落語専門レーベル『ワザオギ』設立に参加。制作ディレクター。2016年公益信託高橋信三記念放送文化振興基金の助成により『まぼろしの大阪テレビ~1000日の空中博覧会』（東方出版社）執筆・刊行。





大阪大学大学院・医学系研究科 コンシリエンスデザイン看医工学寄附講座
 危機解決産業創成デザイン重要拠点

「KK適塾」は「コンシリエンスデザイン」によって、
 「基幹産業」の創成をめざしています。

▼
 わが国は貿易立国です。
 資源の無い日本は、「モノづくり」に知恵を結集してきた国民です。
 現在は、3.11の未曾有の天災人災被害、
 予知される島国日本の大災害、
 「基幹産業」の喪失を抱える日本。

▼
 ところが、
 イノベーション・デザイン思考・IoT・Big Data・AIなどが
 引用や盗用された喧噪さで、
 さらに未来を見失っています。

●
 何が「コンシリエンスデザイン」となって
 私たちに美しい未来計画を創らせるでしょうか。

「KK適塾」が主導します。

適塾

かつて、土農工商という身分制度を度外視した懐徳堂という寺子屋は、
 緒方洪庵が率いる「適塾」となり、そこからは、幕府制度を廃絶し、
 明治維新をもたらす橋本左内や福澤諭吉などを輩出しました。
 医学校だった「適塾」は、大阪大学の創設につながったのです。

日付	講師	会場
2016. 11.17	坂井直樹	DNP五反田ビル 1Fホール 〒141-8001 東京都品川区西五反田3-5-20
12.22	澄川伸一 原雄司	DNP五反田ビル 1Fホール 〒141-8001 東京都品川区西五反田3-5-20
2017. 1.20	村田智明 太刀川瑛瑠	DNP五反田ビル 1Fホール 〒141-8001 東京都品川区西五反田3-5-20
2.10	河北秀也 北川原温	DNP五反田ビル 1Fホール 〒141-8001 東京都品川区西五反田3-5-20
3.30	石黒浩 濱口秀司	DNP市谷左内町ビル 多目的ホール 〒162-0846 東京都新宿区市谷左内町31番地2 ※終了後、懇親会があります。

時間 : 13:30~16:30

内容 : 1. 講師による講演
 2. 講師と主催者による対談

参加費 : 無料(最終日の懇親会のみ当日会費有り)

参加条件 : どなたでもご参加いただけます

お申込み : http://www.kazuokawasaki.jp/kk_school2016/



川崎和男 プロジェクトリーダー

大阪大学大学院医学系研究科コンシリエンスデザイン看医工学寄附講座特任教授
 デザインディレクター・博士(医学) 大阪大学 名誉教授・名古屋市立大学 名誉教授
 多摩美術大学 客員教授
 大阪大学大学院・医学系研究科にて「危機解決産業創成デザイン重要拠点」として、
 コンシリエンスデザイン看医工学寄附講座 特任教授・プロジェクトリーダーを勤めている。
 1949年福井市生まれ、魚座・B型・左右利き
 インダストリアルデザイン・プロダクトデザインから、デザインディレクターとして、伝統工芸、
 メガネ、コンピュータ、ロボット、原子力、人工臓器、宇宙空間までデザイン対象とし、
 トポロジーを空間論に持ち込んだ「ことばとたちの相対論」をデザイン実務としている。