



講演する太田幸司氏

史的な観点で様々な角度から説明がありました。また、歴史上の東アジアと中国との関係を、日本の歴史と照らし合わせながらわかりやすく説明し、日本にとつての元号の重要性について語られました。そして話は、天皇家に受け継がれている三種の神器の話へ。多く

#### 第四回トップセミナー

「夏の甲子園決勝 延長十八回再試合で学んだこと」と題して日本女子プロ野球リーグスーパードバイザー 太田 幸司氏が講演

一九六九年夏の甲子園決勝で名門愛媛県立松山商業高校と対戦。延長十八回で決着がつかず、再試合で惜しくも敗れ準優勝となった青森県立三沢高校の 太田 幸司投手をご記憶されている方も多いことと思います。

第四回トップセミナーでは、甲子園決勝から丁度半世紀。現在、日本女子プロ野球リーグスーパードバイザーの太田 幸司 氏をお招きし、十二月二十四日(火)に大宮ソニックシティ四階市民ホールにて、「夏の甲子園決勝 延長十八回再試合で学んだこと」と題して開催

の人の記憶に新しい、二〇一九年五月一日の即位礼正殿の儀が執り行われ、三種の神器が話題となりました。伊勢神宮の八咫鏡、熱田神宮の草薙剣、皇居の八咫瓊勾玉について、源平の戦いにまで遡り本物である事の信憑性について語られました。

いたしました。当日は二〇名の方が参加しました。

講演では、幼少期の話から高校時代、そしてプロ野球の道を歩むまでの野球人生について語られました。幼少期、父親に野球の楽しさを教えてもらったことが野球人生のスタートだった。仲間と野球をすることの喜びが原動力となっていた。転機は中学時代にピッチャーとして登板したことだった。試合を重ねるごとに、徐々に試合で通用するようになり甲子園への目標を持つようになった。三沢高校では、一年の秋の新人戦からレギュラーとしてマウンドに上がり、地区大会のノーヒットノーラン達成で自信を持ち、徐々に試合を積み重ねていくたびに甲子園出場が現実味を帯びてきた。二年の夏の甲子園出場を果たすも二回戦で敗

退。三年の春の選抜に出場するも二回戦で敗退。夏の大会に向け、もう一度身を引き締めて取組み、三年の夏の甲子園出場を果たし、決勝まで勝ち続け、延長十八回さらに再試合という壮絶な戦いの末敗れはしたものの、準優勝という素晴らしい結果を残しました。

再試合で負けて周囲はみな涙を流していたが、私は清々しく全く悔いがなかったと話しました。そして、野球人生の中で様々な事を学んだと語りました。素晴らしいプレイヤーである前に素晴らしい人間でなければならない。忍耐と

「『デザインマネジメント』の組織への導入、実践を通じた企業の独自価値(Only One Value)を創造しよう!」をテーマにご講演いただきました。

#### 第五回トップセミナー

は耐えることであるが、力をしっかりと貯めてチャンスが来た時にそれを発揮できるかどうかが大失敗をすることから何かを見出し、いくことが大事。最後に、十八年間の様々な成功と失敗から、自分の人生は自分で責任を持たないといけないと話されました。

また、日本女子プロ野球リーグのスーパードバイザーを務め、女子野球の普及に尽力されており、現在の日本女子プロ野球リーグや高校女子硬式野球部の状況の説明があり、女子硬式野球の普及の応援をぜひお願いしたいと説明がありました。



講演する辰野博一氏

「『デザインマネジメント』の組織への導入、実践を通じた企業の独自価値(Only One Value)を創造しよう!」をテーマにご講演いただきました。

一月十五日(水)、第三回目となる『『デザインマネジメント』の組織への導入、実践を通じた企業の独自価値(Only One Value)を創造しよう!』を開催しました。デザインマネジメント3DAYSセミナーDAY3は、経営デザイン専門家、合同会社タツノ経営デザイン代表の辰野博一氏を講師としてお招きし、『デザインマネジメント』の企業への導入について学び、体感しよう!』をテーマにご講演いただきました。

当日はソニックシティビル四階市民ホールにて開催し、二二名にご参加いただきました。

◇講演の概要

- ・デザインマネジメントを組織に導入するステップとして、導入の三つの要件(デザインへの目覚め、責任者の存在、経営トップの関与)、デザイン思考における七つの心構え、ダブルダイヤモンドモデルが必要である。
- ・自社のデザイン成熟度を知るための手法として、デザインラダー

が提唱されている。ステップ一・デザインの活用がない状態、ステップ二・外見としてのデザインのみに取り入れている状態(デザインの最終工程のみ)、ステップ三・プロセスとしてのデザインに取り入れている状態(開発初期段階から活用)、ステップ四・戦略としてのデザインを活用している状態。デザインラダーの階段をステップアップするように取り組む必要があります。場合によっては外部デザイナーとの協業なども検討する。

・デザインマネジメントのプロセスについて、ダブルダイヤモンドモデルを活用する。一つ目として顧客を徹底的に知るための「問題への洞察」、二つ目として、解決すべき課題についての分析として「問題を定義する」、三つ目として「アイデアを広げ試してみる」解決策を探求する、四つ目として最終案の作成で「解決策を定義し、創出する」以上の四つのプロセスを継続的に行うと効果的である。そして、目新しいことではなく、姿勢や心構えを変えていくことが重要である。