

MOD (Management of Design) と生産管理 第2講 - その3 -

- 業種を超えたデザイン領域の拡大と意思決定 -

Management of Design (MOD) and Operations Management Phase 2, Part 3

- Enlargement of Design Domain and Decision Making beyond Type of Industries -

河原林桂一郎 (静岡文化芸術大学)

1. はじめに

IT 関連デジタル機器のデザイン開発においては対象としてのハードの比率が相対的に減少し、ソフト部分が增大しており、ハード・ソフト融合型デザイン開発へと急速に移行している。(図1) 戦略的デザインマネジメントである MOD(Management of Design) の概念では、製品開発プロセスにおけるデザイン意思決定の早期化が有効であるので従来の累積型意思決定のマネジメントではなく、コンセプト段階での練り上げを重視する早期問題解決型デザインプロセスで、開発リスクの低減を目指すことが重要となってきた。

2. 変化するデザイン意思決定

企業においてハード・ソフト融合型デザイン開発に関わる意思決定は、単なる形態、色彩、模様にとどまらないことは理解されてきているが、ソフトに関わるデザイン意思決定はデザイン部門だけではできなくなり、企画や仕様決定のものとなってきた。デザイン意思決定の基準が事業や商品の経営判断レベルになると当然、定量化が要求される。MOD ではこうした定量的経済効果とブランドのような定性的効果を同時に意思決定する場面が多い。両者は、時としてトレードオフの関係の場合も多く、従来以上にデザインの生成する物理的価値だけでなく感性価値、情報価値などを総合的に判断することが必要である。デザインに関わる意思決定の早期化は、企業内デザイン部門が経営レベルでの意思決定を行えるか、その方法論は何かという命題を突きつけているといえる。

3. 裾野に広がるデザイン領域

デザイン意思決定の早期化は、別の問題をも提起して

いる。IT 産業における収益性や付加価値がメーカーから見て川上と川下に移行しているという事実である。プロダクトデザインの創出する価値は、従来、製造組立の部分をピークに長く行なわれてきたといえる。ところが、製品のコモデティ化、システムのオープン化により製造組立業としてのメーカーは実は一番付加価値が少ない状況に追いやられている。デザイン意思決定の早期化は、実はデザインの価値の裾野を広げること、つまり領域の拡大なくして成り立たない構図がここに見える。(図2)

ハード・ソフト融合型デザイン開発は、川上の材料、部品やソフト開発を促すことであり、同時に企業や業種を超えてその開発段階でデザイン意思決定を行なうことでもある。これは、生産管理の視点から見ると製品開発プロセスが個別企業の境界を超えることであり、デザイン部門の対象領域をハード・ソフト融合型から更に上位の異業種における企画・開発段階に立ち入ることを意味している。製品開発プロセスにおけるデザイン意思決定の早期化が新しい局面への展開につながることを期待される。

4. まとめ

デザイン意思決定の早期化が、期せずして産業構造の変化に呼応したかのように思えるが、企業内デザイン部門の MOD として捉えるとデザイン部門がいかにか事業構想レベルより、グランドデザインを提供し意思決定を促すかを実践することに他ならない。生産マネジメントの手法をデザインマネジメントの応用・展開することの研究から始めた MOD が、産業構造や事業のグランドデザインにコミットし始めたとしたら、デザインの価値は新たなブレークスルーを得ることに繋がると思われる。

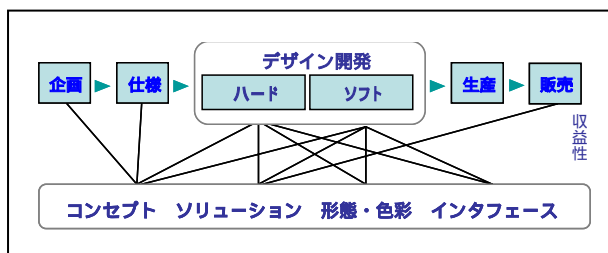


図1 企画から販売に至るデザインマネジメント

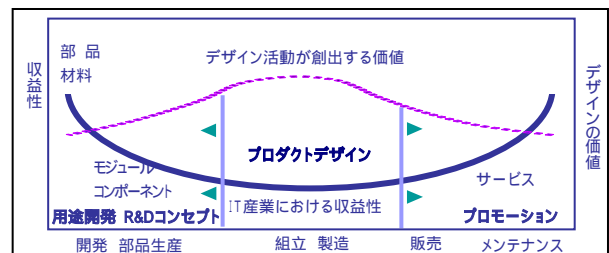


図2 IT産業の収益とデザイン活動の創出価値