

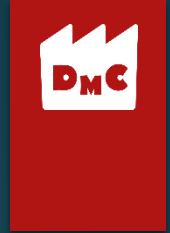


Mini Maker Con Tokyo 2019

企業における 放課後**Make**活動の価値

株式会社デンソー
D's Maker College リーダー
岡本 強

社内fab 立ち上げのモチベーション



オフィスでOfficeつかってる社員ばかり

仕事で失敗したくないので挑戦を避ける

→ 楽しくない会社生活

会社で「遊ぶ」

廃工場からのスタート



DMC工房@めっき工場跡地 2016～2018



ドローン飛行場



現在のDMC工房



DMC工房@技術道場 2018～



3Dプリンタ



CNCフライス



レーザーカッター

D's Maker College設立

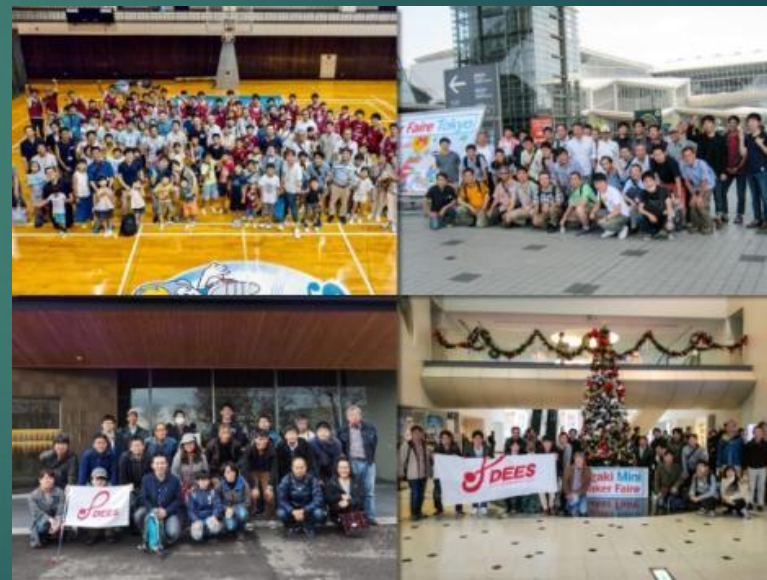


【コンセプト】会社で「遊ぶ」

- ・ 仕事から離れ、技術で遊ぶ
- ・ 遊びから情熱を取り戻す
- ・ 情熱をもって挑戦し、楽しく元気なデンソーに！



個人 or チームで
オリジナル作品を創作



モノづくりで遊び、
情熱を広げるイベントを主催

仲間を増やす



場所（fab）だけで仲間は増えない

イベントを積極的に開催

社内メイカーフェア（毎年開催、参加者：約300人）



メイカーフェア日帰りバスツアー 往復8時間



会社バス使用



Maker Faire Tokyo

Maker Faire Tokyo 2017 見学バスツアー

デンソー技術会 DMC 幹事 長谷部 雄太
(DMC-DEES Maker College)



メイカーフェア東京 DMCメンバ出展



2017 3ブース（初出展）
2018 4ブース
2019 5ブース（初販売）



DMC 情熱を拡げるイベント活動

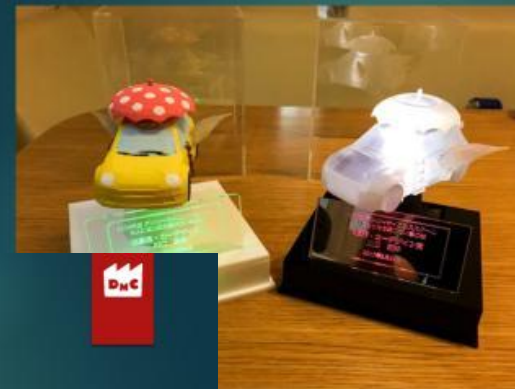


- ・社内メイカーフェア
- ・バスツアー（MFT, OMMF, 能作鋳造@富山）
- ・夏休み創作体験会（社員＋家族）
- ・デジタル加工体験会（3DP, CNC, LC）
- ・スキルアップセミナー
（AWS, Seeed, 田子學デザインM）
- ・ドローンレース
- ・メイカーパーティー（LT飲み会）

社内で
技術系以外の味方を増やす



DMC
×
広報部



DMC
×
デンソー
未来絵コンテスト
(総務部)



DMCロゴ
(DMC生誕の廃工場がモチーフ)

DMC
×
GOODデザイン大賞
受賞デザイナー
(デザイン部)

MFT出展の様子をDENSO公式Facebook



DMC
×
総務部

東京の社外イベント(MFT)を
デンソー本社・研究所・製作所で告知



DMC
×
研修センター
(デンソー
工業学園)

DMCを立ち上げて

【コンセプト】

会社で「遊ぶ」

- ・ 仕事を忘れ、技術で遊ぶ
- ・ 遊びから情熱を取り戻す
- ・ 情熱をもって挑戦し、楽しく元気なデンソーに！



放課後活動の実際の変化を観察

DMCあるとき vs ないとき



A.Hさんの実例



【仕事後】

帰る⇒食事⇒テレビ⇒ネットサーフィン⇒寝る

会社への危機感 → 転職サイト閲覧



【仕事後】

工房⇒帰る⇒食事⇒3DCAD/プログラミング⇒寝る

【工作中】

工房に行くために可能な限り無駄を減らして時間作る
(手抜きでない)

集中してテキパキこなす⇒良い成果出る⇒良い評価
⇒良い仕事に来る⇒楽しい⇒無限ループ

放課後Make活動の価値とは



会社で「遊ぶ」 Make活動で
働き方・生き方が変わる

ただし、
まだ十分でない

会社で「遊ぶ」だけの限界

業務外での「遊び」の価値感
社内での理解・拡がりは限定的

直接ビジネスに繋がることも困難

限界突破するには

**Makeを放課後以外にも実践
下記の両輪で価値を上げる**

**着眼 1 : 業務時間での副業
- 作品のレベルアップ**

**着眼 2 : 仕事と遊びを切り離さない
- 仕事のマインドセット変革**

新事業創造だけがMakeの価値でない

着眼2：仕事と遊びを切り離さない

仕事で「遊ぶ」

業務をHackして楽しめば
みんなに楽しさが伝播して
業績が底上げされる

Makeで「遊び」, 「遊び」で仕事の質向上

まとめ



会社で「遊ぶ」放課後Make活動は
働き方・生き方を変えるキッカケとなった

仕事で「遊ぶ」ことによる
業績向上が企業内Make活動の重要価値

その中心にMaker Faireが存在

現状エビデンス十分でない
企業内Maker要連携 → Maker Con議論継続

企業内Maker宣言

私たちはMakeの実践、またはMakeの実践を手助けする活動を通じ、企業に在籍しながらイノベーションを促される生き方を模索している。イノベーションを起こすことは困難であるが多人数が寄り添い、下記の価値観を共有するメンバーと共に取り組むことを目指して行動する。

手を動かす：

架空のプレゼン企画より、実際のモノづくりを

素早く作る：

サイロ内の同種精鋭より、部署/会社を跨いだ異種集団を

好奇心を持つ：

1 製品・技術の長い経験より、多種多様な経験を

変化を捉える：

平均的なユーザより、外れたユーザの嗜好を

内発的動機を大切にする： 身近な人に貢献する：

マストトレンド追従より、個人の内発的モチベーションを

**仕事の真ん中にMakeで
培った真剣な「遊び」
をもってくるなど、企
業内でのMaker活動の
価値を検証・具体化し、
形式知化・共有したい**

イメージ