

# 利用者視点での 新たな価値創造とICT

## とグローバル

2015年2月  
富士通株式会社  
西川 仁

# 自己紹介と内容

## ◆自己紹介

西川 仁

現在：富士通 法務コンプライアンス知的財産本部  
シニアエキスパート

経験：グローバルSE・コンサル 20年  
人材開発部 7年  
知財部 8年

## ◆本日の内容

- ① 3 5年の会社生活で何が大きく変化したのか？
- ②新しい時代にむけたアプローチとは
- ③学生の皆さんにむけた提言

# 特許からみた世界の「日本」 米国登録特許

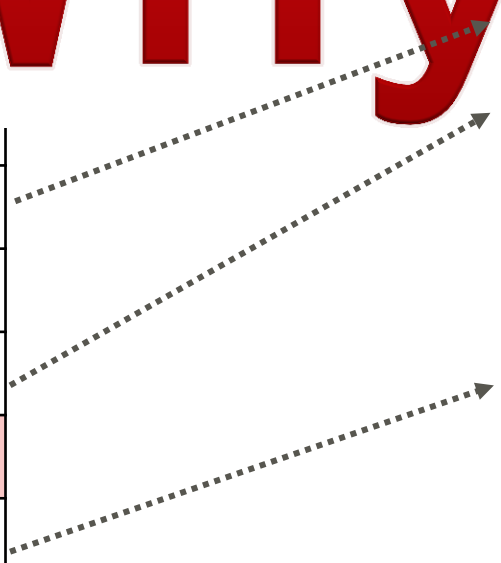
◆2013年

◆2014年

順位	企業
1	IBM
2	サムスン電子
3	キャノン
4	
5	マイ
6	パ
7	
8	ホンハイ
9	クアルコム
10	LG電子
11	グーグル
12	富士通
13	アップル

順位	企業
1	IBM
2	サムスン電子
3	キャノン
4	ソニー
5	マイクロソフト
6	東芝
7	クアルコム
8	グーグル
9	LG電子
10	パナソニック
11	アップル
12	GE
13	富士通

Why?



# この35年で変化してきたこと

こんな時代から

- ◆モノづくりで勝負
- ◆答が予測できた
- ◆競走相手固定
- ◆国内需要..

⇒ 個人のライ  
ターネット

スマートフォン

うま

みんな

ハートナー

組織横断の事業

金から共感

⇔ 震災、絆、

会社人間 ⇔ 地域貢献、ボランティア、志

こんな時代へ！

- ◆コトづくりで勝負
- ◆トライ&エラー
- ◆想定外のプレーヤ
- ◆グローバル市場..

# この変化を加速したのは？

## ◆ ICTの進化

どこでも誰でも簡単に情報にアクセスできる

個人や素人でもアイデア次第でいろんなことができる

※3Dプリンタものづくり、ネットビジネス起業

## ◆ グローバル化

マーケットに国境がなくなった

知恵やアイデア入手に国境がなくなった

**しかし、これらは特別な人の仕事だった！**

# この35年で変化してきたこと

## こんな時代から

- ◆モノづくりで勝負
- ◆答が予測できた
- ◆競走相手固定
- ◆国内需要..

ICTの進化  
グローバル化

## こんな時代へ！

- ◆コトづくりで勝負
- ◆トライ&エラー
- ◆想定外のプレーヤ
- ◆グローバル市場..

# 皆さんが社会にでたら

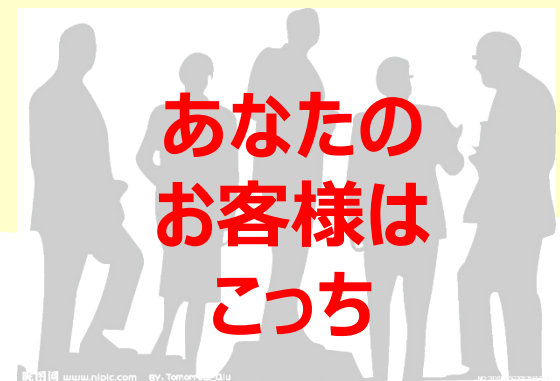
こんなマインドの人

- ◆モノで勝負だ
- ◆いつものやり方で
- ◆いつもの競走相手と
- ◆まずは国内..



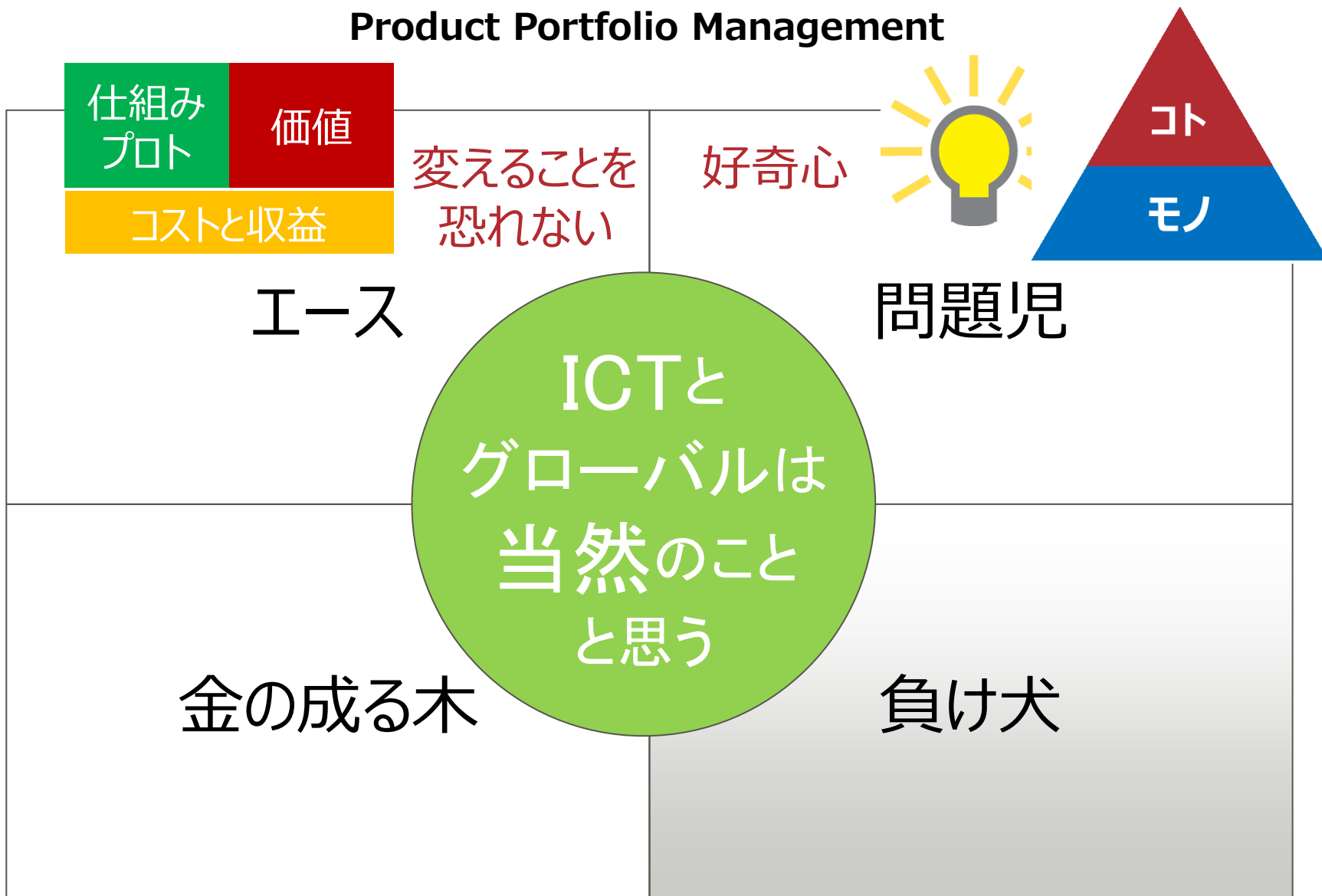
こんなマインドの人

- ◆コトで勝負だ
- ◆プロトで試したい
- ◆新規参入だ
- ◆当然グローバル..



# 商売の原理原則!?

## Product Portfolio Management





# どうアプローチしたらいいのか？

- 視座を高くしていろいろな「知」を集めてみる

好奇心、変えたいというマインド、他者との対話

- 新たなスキルを磨いてみる

発想力、ストーリー編集力、巻き込む力

- ユーザとしていつものITを使い倒してみる

プロトタイピング

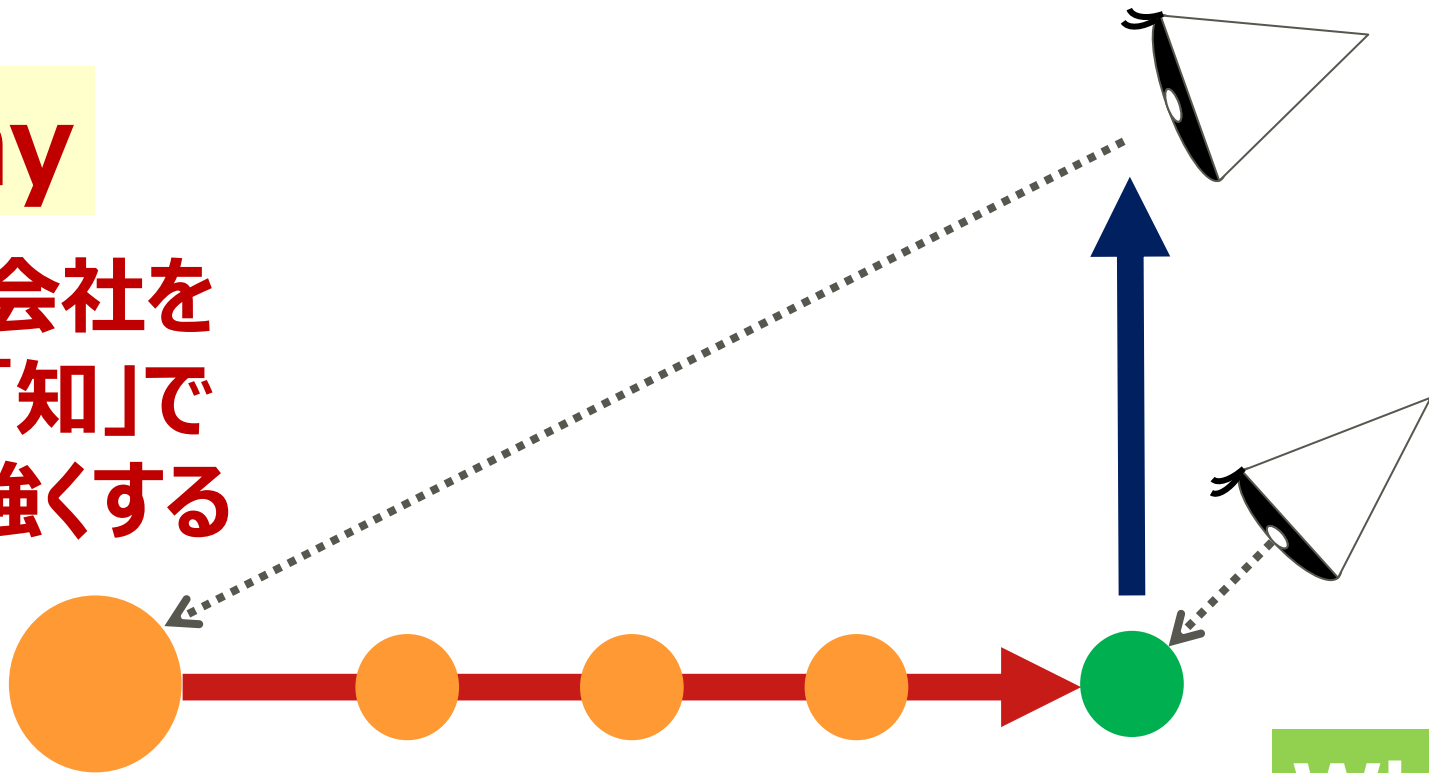
急にはできない。少しの時間でも自分を磨いて！

# 事例：知財活動のイノベーション

- 仕事の視座を上げてみると遠くが見える

**Why**

会社を  
「知」で  
強くする



未来を  
考える

他社を  
知る

自社を  
知る

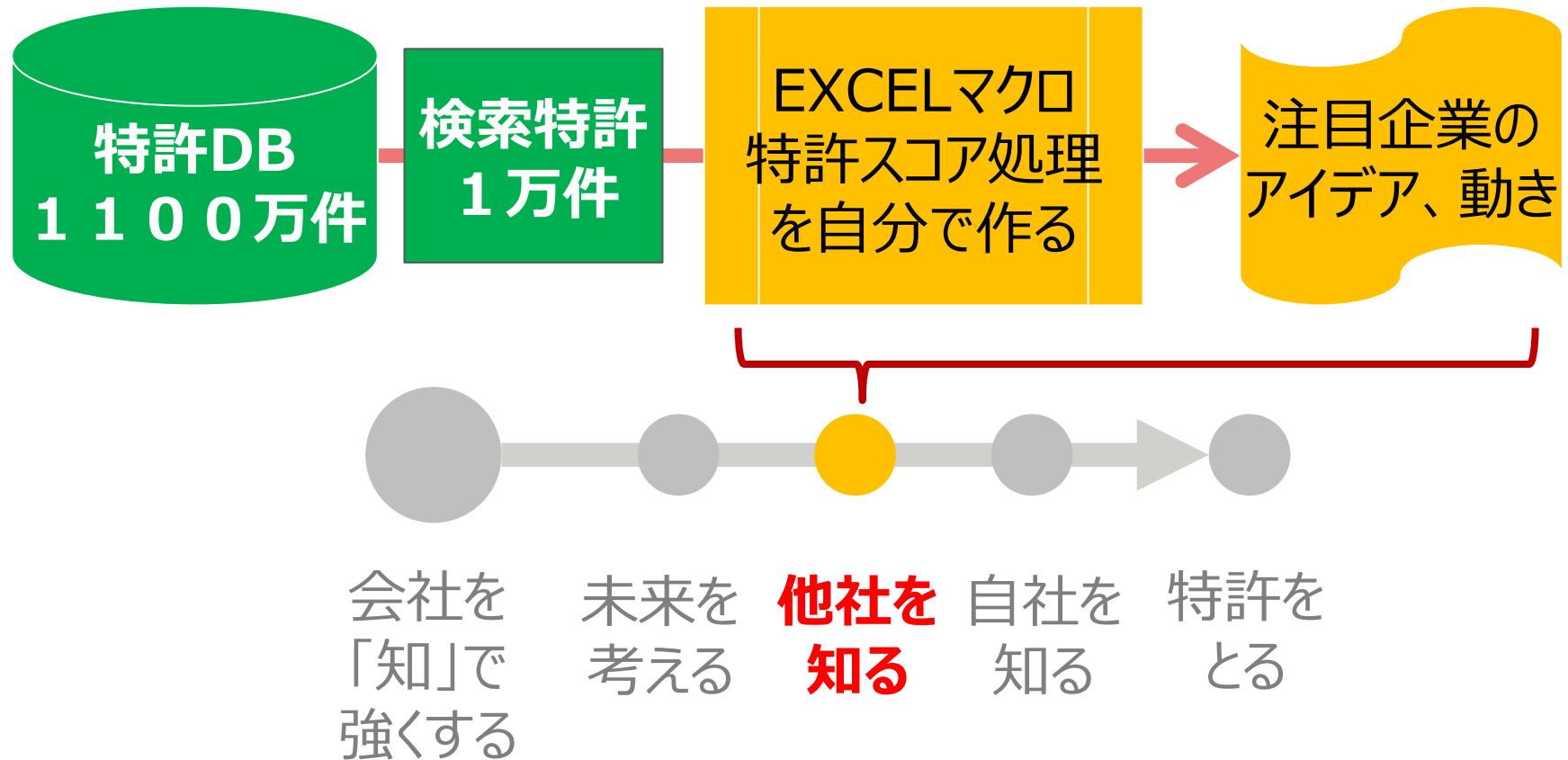
特許を  
とる

**What  
How**

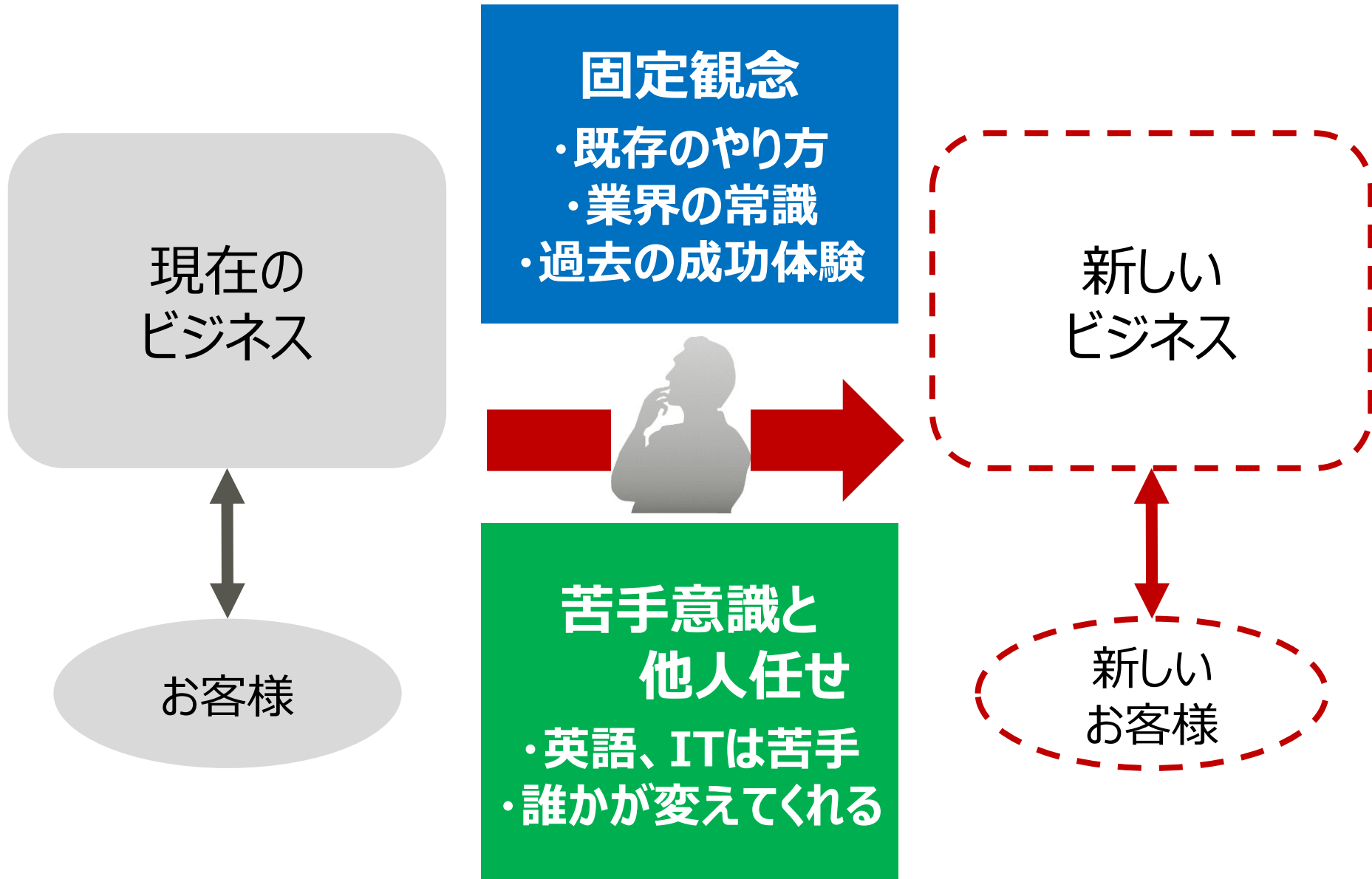
# 事例：知財活動のイノベーション

## ■ エンドユーザがITを使い倒せると..

業務担当がほんの少しExcelで武装するだけで  
仕事の生産性を飛躍的に上げられた



# 阻害しているものは自分の意識かも？



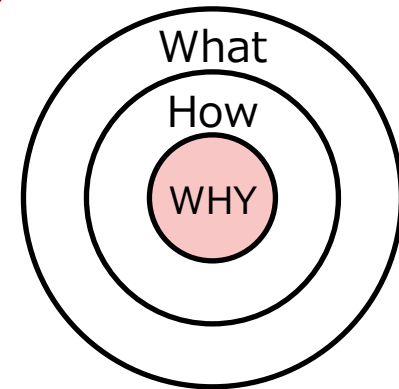
# 最後に学生の皆さんへ提言

いざという時に向けマインドを鍛えておこう

## ◆ 答えのないことを「考えること」を避けない

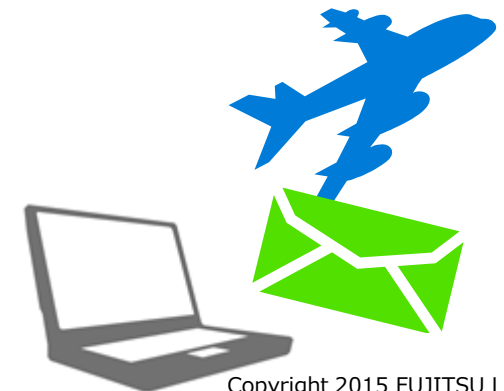
普段の「プチ考える」を習慣化


例：仕事や勉強のWhyを書いてみる  
そして未来の自分のWhyは？



## ◆ ICTと英語は得意でなくてもいいが苦手にするな

- ・マーケットに国境が無くなってきた
- ・ビジネス変化スピード
- ・道具の進化とパーソナライズ





**FUJITSU**

shaping tomorrow with you