

# FUJITSUにおける デザインの取組み

富士通株式会社  
デザインセンター長  
宇田 哲也

富士通株式会社  
デザインセンター長

## 宇田 哲也



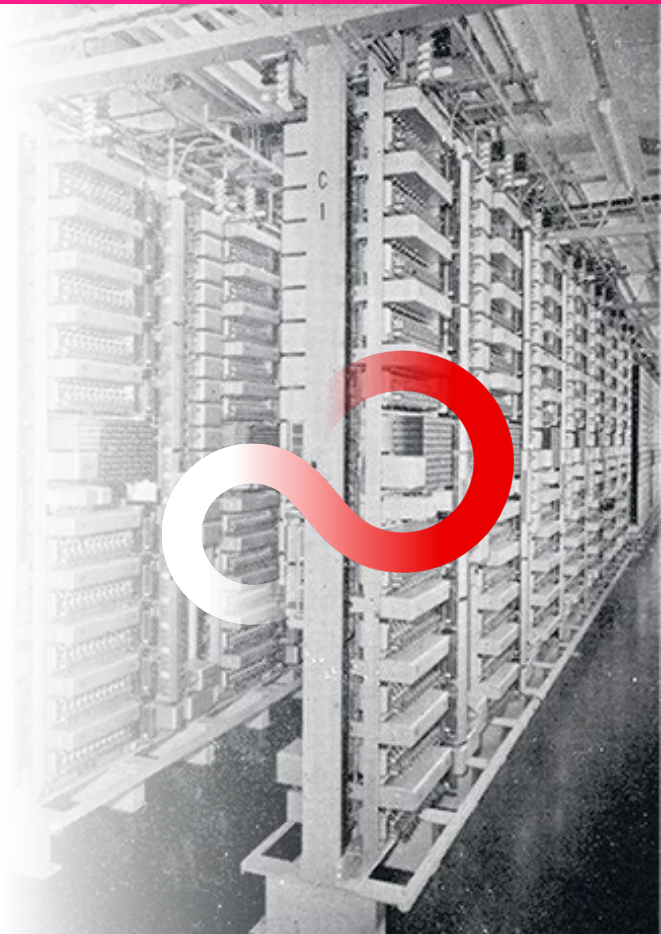
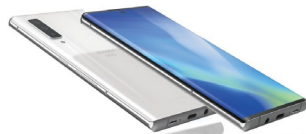
日系大手のシリコンバレー拠点で自組織のトランスフォーメーションを推進した後、2020年1月に富士通入社。同社のデザイン経営に向けたトランスフォーメーションをビジネス x テクノロジー x デザインで牽引。



# 富士通の変革: 従来のイメージ

“日本の総合エレクトロニクスメーカー、総合ITベンダー。  
通信システム、情報処理システムおよび電子デバイスの製造・  
販売ならびにそれらに関するサービスの提供を行っている。”

出展: <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%AF%8C%E5%A3%AB%E9%80%9A>



## 総合ITベンダーからDX企業へ

### 4つの変革

- 顧客への製品・サービスの提供方法
- 自組織の運営方法
- 企業文化
- 従業員のマインド



# 全社変革プロジェクト

FUJITSU

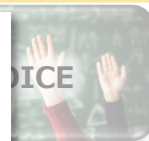
## マインドセット



## 仕組み・仕掛け



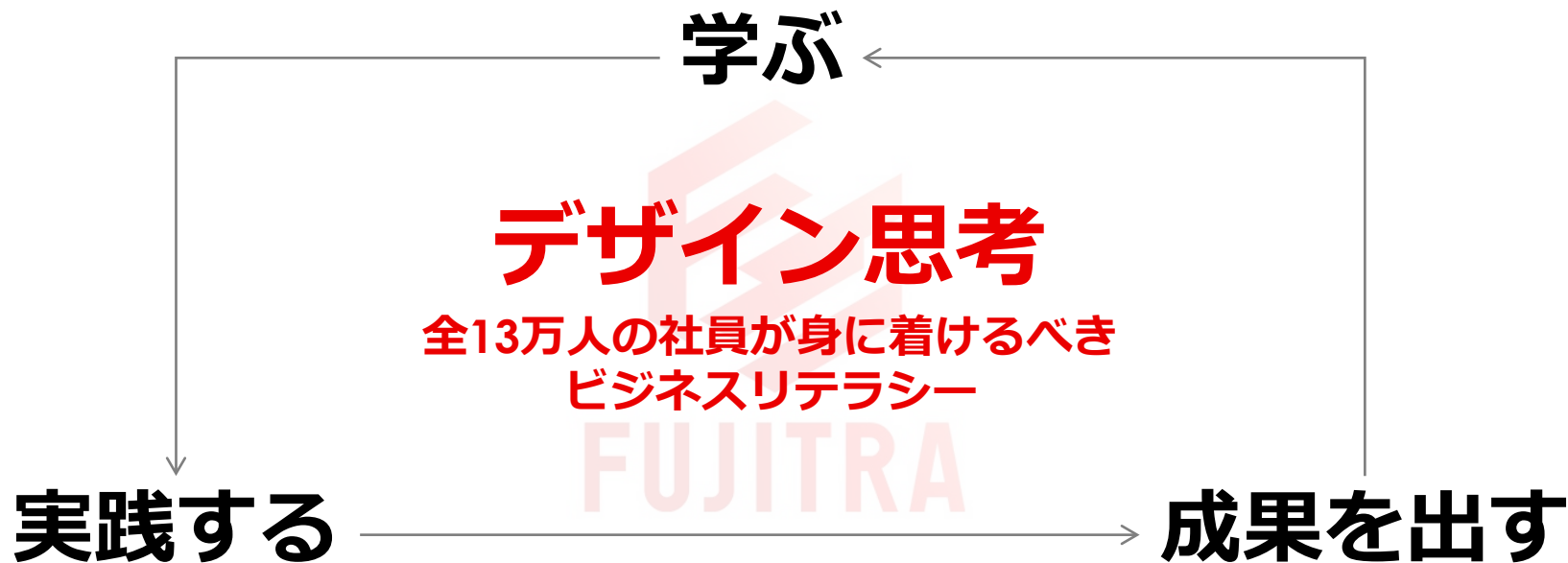
## DXスキル



# FUJITRA

経営トップ自らがCDXO(最高デジタル変革責任者)として  
指揮を執る全社DXプロジェクト。

**278** DX themes



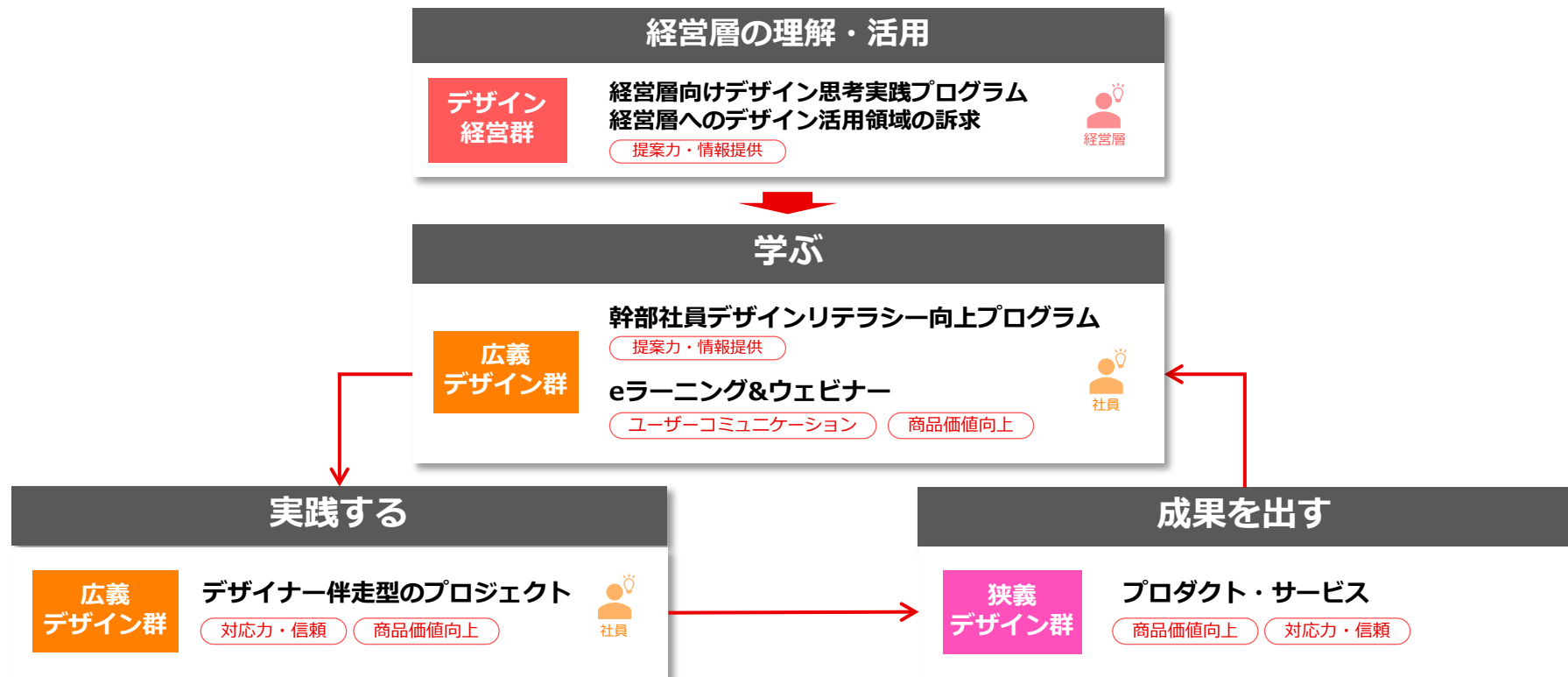
**社長**

DXを推進する最高責任者



**デザイン組織**

富士通の変革を牽引するリーダー



広義デザイン群 : デザイン経営群 : 狭義デザイン群 = 6 : 2 : 2

## 全経営層がデザイン思考を学ぶTop Firstプログラムの実施

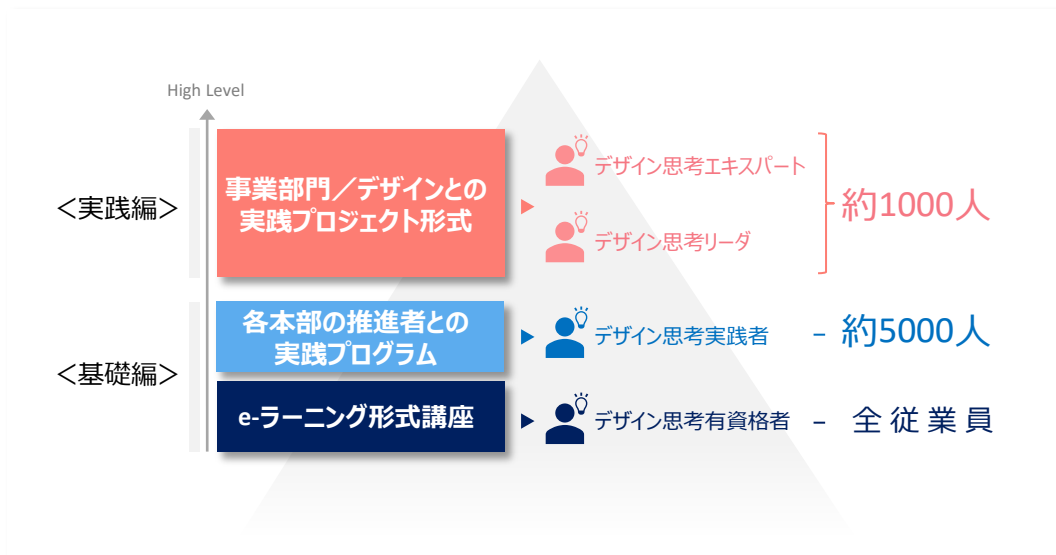


- **Purpose Curving:**  
組織の変革や価値を生み出す原動力となる個人のパーパスの設定
- **Dexing Practice\*:**  
デザイン思考の本質を完成と理論の両面から学び、  
組織文化を変える言葉をデザインするグループディスカッション
- **Agile Practice:**  
変化に対応しながら、短期間で新しい価値を創造するための  
アジャイルな発想と行動の体験

\*: 「Design」と「Experience」を掛け合わせた、「デザイン」の新しいあり方を表す造語。変革を実践していくうえで、様々なターゲットに対し最高の体験（Experience）を提供するための設計や手法のこと。

経営層にデザインの価値を感じてもらい経営とデザインの在り方をデザイン

## 組織変革に向けた座学・伴走型教育・人材交流施策の実施



一定の対象規模ごとに実施し、その効果を数字的に可視化することが成功のカギ

## 「プロダクトデザイナー」から「エクスペリエンスデザイナー」へ

### 古河電機工業様の事例

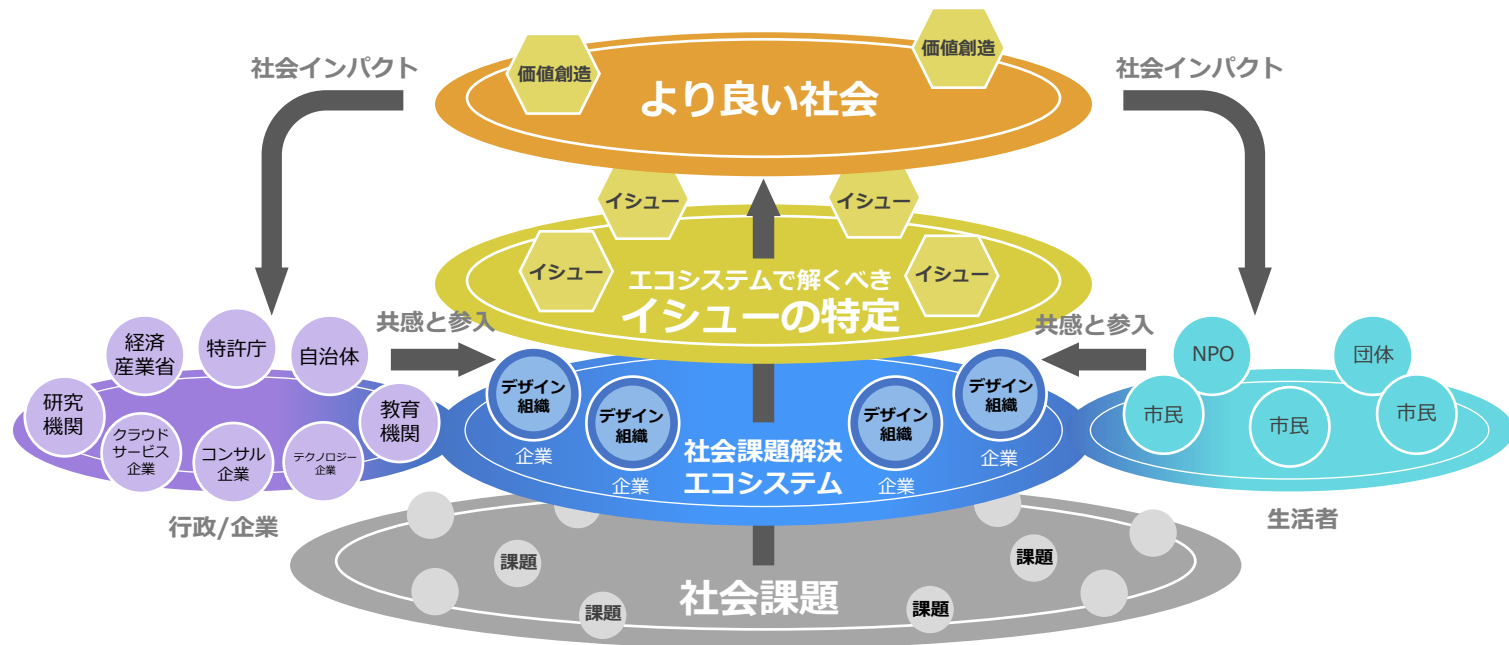
銅箔が持つ高い抗菌作用が実現する社会貢献

まずは「銅＝清潔」を広く認知してもらうために  
お客様の力を活用したノベルティを作成



ハイレベルなビジョンを具体的なモノへ落とし込み  
コミュニケーションをデザイン

# インハウスデザイン組織の目指す姿



より複雑化する社会課題のイシューを括りだし、企業の枠を超え異業種とのエコシステムを形成  
多様なクリエイティビティの力で課題解決する存在へ

Thank you

