



团体概要

2012年12月10日

See-D Contestは、
途上国の環境、文化にあった「適正技術」のアイディ
アを競う日本で唯一のプロダクト&ビジネスコンテス
トです。

「世界で本当に必要とされるモノを作り、必要として
いる人に届ける」ことを理念に設立されました。

See-Dでは、生活者にとって必要なモノと
それが持続的に提供される「しくみ」づくりを、
現地を知る人、技術を持つ人、ビジネスを動かす人が、
国境を越え一丸となってめざしています。



“See-D” 名前の由来

世界のニーズを見つめ（See）、
現地を観察し（Developing countries）、課題（Debatable point）を見つけ、
デザインシンキングで普及モデルを創りだす（Design & Dissemination）、
そんな種（seed）を生み出すことを目指し、See-Dと名付けられました。



D eveloping country

現地を自ら観察する



D ebatable point

課題を見つける



D esign & D issemination model

デザインシンキングの重要性
普及モデルを創りだす



See-D

世界を変える**タネ**を育てませんか？

適正技術 / Appropriate Technologyとは

See-Dでは次のような点を考慮した”適正技術”を用いた製品開発を重視しています

1

コミュニティの多くの人が必要としている

2

持続可能性を考慮した原材料、資本、労働力を用いる

3

コミュニティの中で所有、制御、稼働、持続が可能

4

人々のスキルや尊厳を向上させることができる

5

人々と環境に非暴力的である

6

社会的、経済的、環境的に持続可能である

(George McRobie et al.)

“Technologies designed to suit the needs of the **community** it is intended for, being **culturally sensitive, environmentally responsible** and spreading **productive employment opportunities**.” (MIT D-lab)



See-Dのミッション

また、ミッションとして以下のことを大切にしています

生活者にとって必要なモノを探す

1

作り手(プログラム参加者)が得意な技術や製品ありきではなく、生活者にとって真に必要な製品とその普及方法を探す

「多様な専門性」の協業でモノを創りだす

2

エンジニアやデザイナー、マーケティング、国際協力などの専門性を持つ多様な人材の協働により、問題の解決に当たる

生活者、参加者、支援者のネットワークでモノを普及させる

3

モノの受け手と作り手、その実現を技術的・金銭的に支援する多数の人たちとの対話により、普及の実現可能性を上げる

大きく分けて



①ワークショップの運営



②フィールド調査の実施



③コンテストの開催

を行っています

所属や専門性を越えた人々の多様性とコラボレーションを大切にしています

第1回（2010年～2011年）

See-D Contest

- 参加人数 46名
- 属性
社会人：学生=9:1
- 専門性 エンジニア、デザイナー、コンサルタント、他

第2回（2012年）

See-D Contest

- 参加人数 32名
- 属性
社会人：学生=2:1
- 専門性
エンジニア、デザイナー、ビジネスコンサルタント、NGO職員、マーケター、学生他

Kickoff Symposium

7月15日 「途上国ものづくりの実践者たちから学べること」

Workshop (1st , 2nd)

7月29日 「準備① 途上国のものづくりの三種の神器を学ぶ」

8月4日 「準備② 一日で、イノベーティブな社会的課題の解決策を生み出す」

Field Trip

9月、10月 参加者有志による実地調査@東ティモールorベトナム

Workshop (3rd , 4th)

10月13, 14日 「フィールド調査結果ダウンロードからアイデア発想まで」

11月4日 「製品・普及モデルブラッシュアップ相談会」

See-D Contest

12月9日 最終審査発表会

ワークショップ内容詳細 (2012年)

ワークショップ (WS)では、具体的に以下のことを行いました。
実際に製品のプロトタイプ作りまで取り組むことがSee-Dの特徴です。

WS#	Date	Content
WS1	7月29日	<p>「準備①途上国のものづくりの三種の神器を学ぶ」 「観察」「デザイン」「ビジネス」という3つの切り口から、途上国ものづくりで大切なマインド・技術の基礎を学ぶ。</p>
WS2	8月4日	<p>「準備②一日で、イノベーティブな社会的課題の解決策を生み出す」 社会的な課題を自分なりに発見し、クリエイティブな解決方法を考え、そのアイデアを形にする一連のプロセスを一日で、日本国内で体験する。途上国ものづくりを実践する前の準備運動となるセッション。</p>
WS3	10月13, 14日	<p>「実践①フィールドトリップからイノベーティブな製品アイデアを考える」 有志参加者がフィールド調査で観察してきた現地の情報をチームで共有し、課題を抽出する。その後これを解決するプロダクトのプロトタイプ作りと、プロダクトを普及させるビジネスモデル作りに取り組む。</p>
WS4	11月4日	<p>「実践②製品・普及モデルブラッシュアップ相談会」 現時点でのプロダクトアイデアおよびビジネスモデルを事業計画書・スキット(寸劇)の形でまとめ、中間発表を行う。途上国開発・ビジネス・ものづくり等のメンターからアドバイスを得て、コンテストに向けブラッシュアップする。</p>

第一回See-D Contest 受賞チーム

第1回See-D Contestでは次のチームが受賞しました



最優秀賞 Wanic
賞金：30万円



優秀賞 漢塾 (後にLinkwattに改名)
賞金：30万円



学生賞 SANSHIRO
賞金：20万円



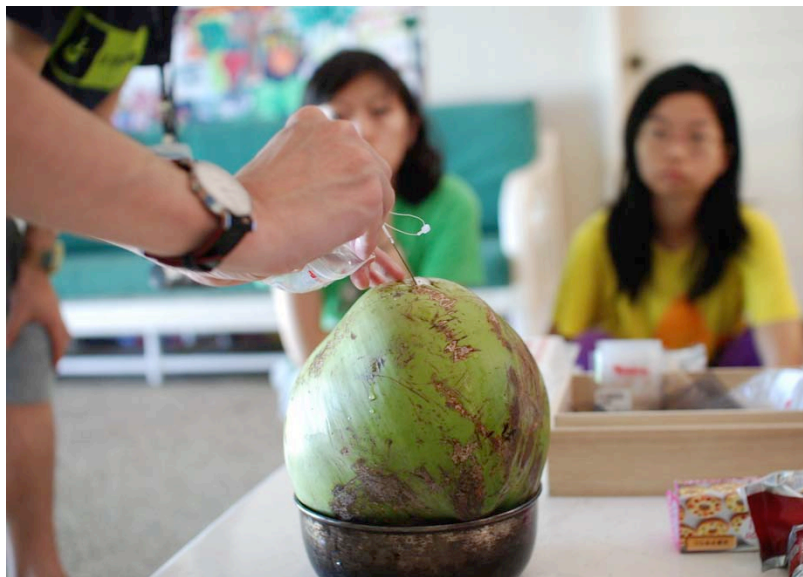
JICA地球ひろば賞 SANSHIRO
賞品：JICAマルチメディア教材および推薦図書等

Wanic. (第1回See-D Contest 最優秀賞)

ココナッツ酒製造キット : 「Wanic Toolkit」

<事業内容>

自国の文化的資産の価値を増やしながら経済的に自立できる適正規模の産業創出を提案。キットを通じて、楽しく、簡単、かつ安全で持続可能な現金収入源創出を描く。ホテル・レストランでの販売をめざし、フィリピンでの事業化に向けて活動中。2012年上期には、ラオスでの酒造修行をうけ、ココナッツ果実酒づくりの更なる知見の蓄積や改良ポイントの気づきを得る。



Nurture the Culture

LinkWatt (第1回See-D Contest 優秀賞)

「遊力」発電ユニット“LinkWatt”：

©Linkwatt

荷台やキックボードなどに取り付け、**生活の力・遊ぶ力**を利用して電気を生み出す。

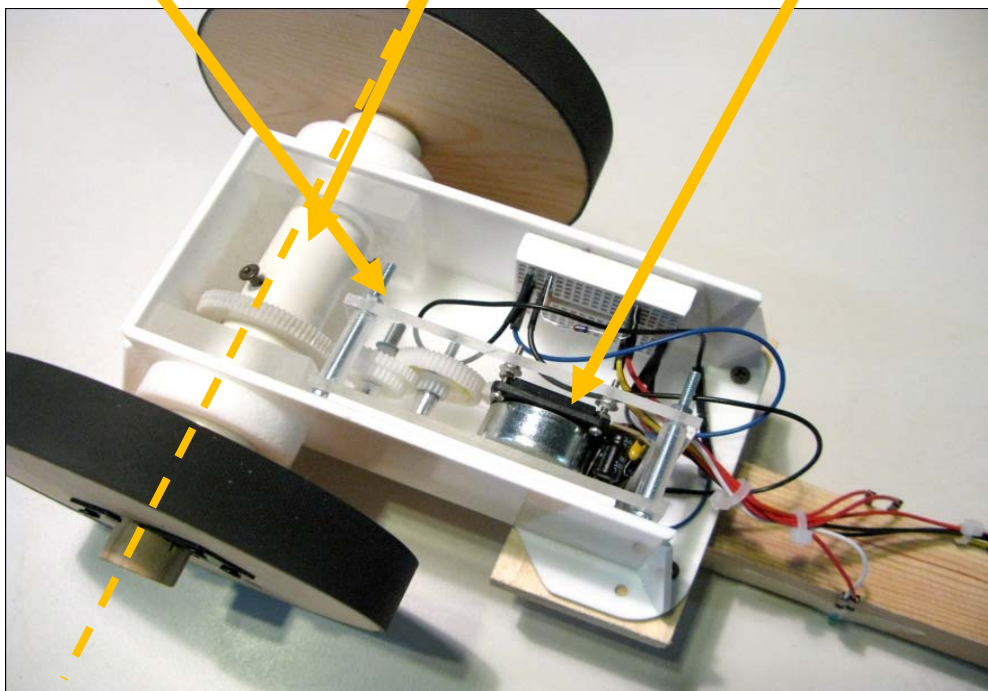
＜事業内容＞日本から半完成品発電ユニット：LinkWattを輸出・販売する。またLinkWattを取り付けて発電を行う器具：LinkAppliを現地で製作・販売する技術者を育てる。そしてLinkWattとLinkAppliを組み合わせた完成品の販売により未電化地域に電力を供給する。

最大1Wの発電力で、30分使うと、iPhone5なら ①約30分の通話、②約15時間の待ち受けが可能。

(歯車)

(回転軸)

(モータ(発電機))



トウモロコシの芯から作る筆記用具と それを利用した教育活動の提案

子供たちが自産自消可能な筆記用具を提案する事で、容易かつ自立的に筆記用具を入手可能な環境の創出し、また、この環境を通じて、子ども達の自主性を養うことを目指す。



2012年1月に東ティモールへ渡航をし、プロダクトの普及を目的としたプロダクト製作及びデザインワークショップを実施。

ご関心をお寄せいただいた方は...

◆ Webサイト : <http://see-d.jp>

◆ メーリングリスト : community@ml.see-d.jp まで

※メーリングリストでは登録いただいた方を対象に、See-Dのワークショップやイベント情報などを不定期にお知らせしています。登録を希望される方はぜひWebサイトからお申込みください。

◆ スポンサー、スタッフにご関心をお寄せいただいた方はinfo@see-d.jpまでお気軽にお問い合わせください。