

国のかたちを 考える

司馬遼太郎が『この国のかたち』で言ったように、日本は古来、職人の技が尊敬された重職主義の国だ。その伝統を受け継いでいくべきだと言いたいところだが、一方で「匠(たくみ)の呪縛」という指摘がある。熟練の技能や経験といった匠の技に頼り、ソフトウェアや普遍的な枠組み、理論

職業能力開発総合大学校長

圓川 隆夫氏

(えんかわ・たかお) 1949年11月27日生まれ。山口県出身。75年東工大大学院修士課程修了、80年に工学博士となり、大学院イノベーションマネジメント研究科長などを歴任。専門は品質管理、サプライチェーンマネジメント。2016年から現職。



を苦手としてきた。ものづくりは日本の強みだし、匠も存在する。技能をベースにIOT(モノのインターネット)を取り入れるなどして生産性を高めることは、日本が発展していく上で課題になるだろう。そうした考えで2月に職業能力開発総合大学の研究

「技能科学入門」(PTU)も存在する。技能をベースにIOT(モノのインターネット)を取り入れるなどして生産性を高めることは、日本が発展していく上で課題になるだろう。そうした考えで2月に職業能力開発総合大学の研究

研究者たちが共同執筆した『技能科学入門』(PTU)も存在する。技能をベースにIOT(モノのインターネット)を取り入れるなどして生産性を高めることは、日本が発展していく上で課題になるだろう。そうした考えで2月に職業能力開発総合大学の研究

「技能科学入門」(PTU)も存在する。技能をベースにIOT(モノのインターネット)を取り入れるなどして生産性を高めることは、日本が発展していく上で課題になるだろう。そうした考えで2月に職業能力開発総合大学の研究

技能を科学することが発展に

野では、2次元(2D)の図面からAR(拡張現実)を用いて躯体の3次元(3D)のイメージを示し、学生の理解を早めることに役立っている。技能五輪で成績を収めた選手の体にモーションキャプチャーを付けて動きをデジタル化し、選手

「ものづくり」産業が実践

野では、2次元(2D)の図面からAR(拡張現実)を用いて躯体の3次元(3D)のイメージを示し、学生の理解を早めることに役立っている。技能五輪で成績を収めた選手の体にモーションキャプチャーを付けて動きをデジタル化し、選手

「ものづくり」産業が実践

野では、2次元(2D)の図面からAR(拡張現実)を用いて躯体の3次元(3D)のイメージを示し、学生の理解を早めることに役立っている。技能五輪で成績を収めた選手の体にモーションキャプチャーを付けて動きをデジタル化し、選手

「ものづくり」産業が実践

する「カイゼン」や「5S(整理、整頓、清掃、清潔、しつけ)」の活動は、世界で尊敬されている。ただ、2000年代に台頭した米国のグーグル、アップル、フェイスブック、アマゾンの頭文字を取った「GAFA(ガーファ)」は、顧客が体験したいことを示して価値を提供する「ことづくり」で稼いでいる。これら企業の時価総額はトヨタ自動車の4〜5倍ともいわれる。

この分野で日本は後れを取っている。ここに来てトヨタ自動車も自動車会社から移動サービス会社への転換を打ち出した。日本でも機運が高まってきていることづくりの取り組みを強化していくべきではないだろうか。

