

# 革新と創造を生みだす 気づく力と創造する力

PlayStation4 次世代UI・UX開発プロジェクトリーダー  
河野道成



1992年	横浜国立大学 工学部卒業。
2004年	ソニー株式会社にソフトウェアエンジニアとして入社。 ソニーコンピュータエンタテイメント(SCE、現SIE)に出向。 プレイステーション3 (PS3)、プレイステーション・ポータブル (PSP) の システム及び次世代UIアプリやサービスの開発を研究開発リーダーとして行う。 独自のアイキャッチ理論を応用了したデジタルサイネージシステム MITENEを開発。国内初の観客参加型3Dライブ「インタラクティブ3D ライブ」を成功させる。
2008年	独自のアイキャッチ理論を応用了したデジタルサイネージシステム MITENEを開発。国内初の観客参加型3Dライブ「インタラクティブ3D ライブ」を成功させる。
2010年	プレイステーション4 (PS4) の音声UIや次世代家電など複数のプロ ジェクトリーダーとして従事。次世代 UI開発及びUX (体験価値デザ イン) のスペシャリストとして、企画・ディレクション・研究開発・マ ネージメントと幅広く活動。 Sony R&D所長賞、Sony R&D Award 等を受賞。
2014年	ソニー株式会社を退職。同年9月にネオマデザイン株式会社を設立。
2015年	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科付属メディアデザイン研究 所 (KMD) の研究所リサーチャーに就任。
2018年	音声ユーザーインターフェス(Voice UI)に関わるビジネス書『音声に未 来はあるか? インターフェースがビジネスを動かす』を日経BPより発刊
現在	空間と時間を人間中心に考え、アナログとデジタル、リアルとバーチャ ル、それぞれの良さを生かした新しい価値と体験を創造したい(Beyond human experience) という強い思いで活動中。

## ■ 講演内容

### 「ソニーの開発現場で学んだイノベーションの源泉～気付く力と創造する力～」

ソニーの開発現場で培った「気付く力」と「創造する力」は、革新を生む大きな原動力です。本講演では、実際の開発エピソードを通じて、イノベーションの裏側にある試行錯誤やチャレンジをお伝えします。成功だけでなく、失敗から得られた気付きや学びを共有し、エンジニアが新たな視点で問題に向き合うためのヒントを提供します。さらに、日々の業務で「気付く力」を育てる方法や、「創造する力」を伸ばすための具体的なアプローチをエピソードを交えながら、わかりやすく伝えます。

「気づく力で見つける次の一手～新規ビジネスとイノベーションの種を育てる方法～」

「ユーザー視点の落とし穴～エンジニア、マーケッター、デザイナーはどこを向いて開発すべきか～」

「プレイステーション4開発プロジェクトから学ぶチームビルディングとリーダーシップ」

「エンジニア集団に求められるチームビルディングとリーダーシップ」

## ■ 実績

Spectrum Tokyo Festival 2024 / NTTテクノクロス / KDDI総合研究所 /  
京セラ フューチャーデザインラボ / DENSO ITラボラトリ / ソニー / Tech In  
Asia Tokyo 2016 / デジタルサイネージジャパン2015, 2016 / UX JAM /  
UX MILK / 慶應義塾大学工学部 その他

## ■ 書籍情報



株式会社シーレイズ Tel: 03-6412-8297 Mail: info@c-rays.co.jp  
～あなたの人生に“キッカケ”を。プロフェッショナルの声を届けます～