Networks
業 務 案 内

INDEX

1.創造的開発業務を目指して	ネットワークスの目標
2.横山　哲 プロフィール	ネットワークスの基盤
3.創造的開発業務の技術	ネットワークスの機能
4.創造的開発業務の支援	ネットワークスの役割
5.創造的開発業務の種類	ネットワークスの業務

NETWORKS Ltd.
4-15-33 Fujimicho, Higashimurayamashi, Tokyo, Japan
#189-0024, TEL:042-393-6063 TEL/FAX:042-393-1065

Networks
4-15-33 Fujimicho, Higashimurayamashi, Tokyo, Japan
#189-0024, TEL:042-393-6063 TEL/FAX:042-393-1065
MDSVNQJR NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS

創造的開発業務を目指して

ネットワークスの目標

ネットワークスは、人と人との結びつきを重点に置いた効率的なクリエイティブシステムを目指し、1995年10月2日に設立いたしました。

当社の目指すものは、どのような形であれ、人に喜ばれ社会に貢献できる創造的な仕事を、プロフェッショナルなネットワークによって実行することです。

その基本となる考え方は、大学院に在籍中にデザイン事務所を主宰する中に芽生え、株式会社サンリオの開発業務に携わることで明確になってきました。

創造的な開発業務は、その内容ごとに求められる才能は異なり、それにいかに対応できるかが、クリエイティブの質を決定づけることになります。
大多数の企業では、この理屈は理解できても、その開発業務に必要な職種を見極め、それにあった人材を集めることができません。
日本の企業では、自社の人材を中心に業務を組み立てることが優先され、その業務に合わせて一時的に専門家を集めることは選択肢の中には入っていないようです。
また、これらの風土は、今まで社内になかった職種や業務に対し、その機能を理解し評価できるマネジメントシステムを育成してきませんでした。
その結果、大部分のケースでは、専門家として結論を下せるキーパーソンを欠き、全員で話し合って決める責任者のいない組織が、開発業務の中心となってきました。

1990年代になると、これらの日本的な開発業務のシステムと、プロジェクトごとにプロデューサーからスタッフまで変えることのできる欧米のシステムとの差は明確になってきましたが、企業の意識変革も、自由に対応できる外部の専門家の組織化も進んでいないのが現状です。

当社では、開発業務のプロジェクトごとに、必要な機能を選択し、コンサルタントからプロデュースまで提供いたします。
プロジェクトの内容と予算に合わせて、当社のパートナーシップ・カンパニーやフレンドシップ・カンパニーとの提携や、ネットワーク・スタッフとのコラボレーション等組織することできます。

また、開発業務のスタッフの教育、育成プログラム等の相談も、必要と思われるときには対応いたしますので、ご相談ください。

有限会社ネットワークス
取締役社長　横山　哲

Networks
4-15-33 Fujimicho, Higashimurayamashi, Tokyo, Japan
#189-0024, TEL:042-393-6063 TEL/FAX:042-393-1065
MDSVNQJR NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS

横山　哲　プロフィール

1974年	3月	武蔵野美術大学造形学部商業デザイン専攻卒業/幼児教育教材
同	4月	武蔵野美術大学大学院造形学部商業デザイン専攻修士課程入学
同	4月	デザイングループＫ国分寺オフィス開設
		東京信用金庫/CI、日本金属工業/商品開発、芝翫香/広告宣伝、他
同	10月	日本音声言語医学会会員
1975年	3月	株式会社リッチと幼児教育教材の企画開発
1976年	3月	武蔵野美術大学大学院造形学部商業デザイン専攻修士課程修業
同	3月	株式会社サンリオ入社/企画制作部ギフト企画課配属文房具担当
1977年		株式上場中期計画企画担当/戦略商品開発担当兼務
1978年		横山グループ開設/玩具・ぬいぐるみ企画統括
同		電子機器事業部設立準備担当兼務
1979年		衣料企画統括兼務/企画制作コンピュータシステム導入計画担当
1982年		商品部企画開発統括担当/社外市場調査統括担当
1984年		バッグ/ファッション小物/アクセサリー/ハンカチ・タオル類企画統括兼務
1985年		衣料ブランド「SUGER LAND」設立
同年	11月	S.S.C.C.C(Sanrio Science Culture Communication Center)テーマパーク開発コンセプト試案作成
1986年	4月	事業開発部配属
		株式会社ココロ再建計画担当/ベンディングマシン市場開発/商品開発、
		CAIゲーム企画開発、テーマパーク関連事業調査
同	10月	社長室配属/S.S.C.C.C(Sanrio Science Culture Communication Center)テーマパーク事業開発担当
1987年		社長室よりSCWC(Sanrio Communication World)準備室独立
		SCW基本コンセプト開発担当
1988年		多摩SCWプロジェクト・エクゼクティブ・アートディレクター
1989年		大分SCWプロジェクト・エクゼクティブ・アートディレクター
1990年		12月7日多摩SCW/サンリオ・ピューロランド　オープン
1991年	4月	26日大分SCW/ハーモニーランド　オープン
同	4月	株式会社サンリオ文化施設開発部大分支援業務担当(1993年7月業務契約終了迄)
		株式会社ハーモニーランドにおける総合デザイン業務顧問
1992年		韓国テーマパーク・リニューアルプラン企画
1992年	8月	大分ハーモニーランド第2期計画ホワイトバードスクェア企画
1993年	7月	大分ハーモニーランド・ホワイトバードスクェア　オープン
同		サンリオ・エデュティメント（ｴﾝﾀｰﾃｨﾒﾝﾄ+ｴﾃﾞｭｹｰｼｮﾝ）企画
1994年		上海プロジェクトマスタープラン企画/台湾テーマパーク龍湖マスタープラン企画
同		バージェスモンスターと巨大昆虫探検館企画
1995年		マルチメディア展企画/マレーシア・ジョホール州テーマパークコンセプト企画
同	7月	株式会社サンリオ退社
同	9月	株式会社R社顧問
同	10月	有限会社ネットワークス設立
同		東村山市社会福祉協議会ハンディキャブ「立花号」企画デザイン
同	11月	西安テーマパーク企画/コンセプトイメージ
1996年		三井グリーンランドパレードカー企画監修/北京昆虫展企画監修
同	7月	株式会社SG社顧問
同		韓国バーチャル水族館企画/台湾テーマパークリニューアルプラン企画
1997年	1月	株式会社TM社顧問
同		志摩スペイン村パレード案企画/電通T社プロジェクト企画開発
同	10月	西成プロジェクト参加、地域ワークショップ開催
1998年	2月	大阪市北津守公園遊具デザイン
同	8月	「昭和文化」プロジェクト準備開始
同	9月	西成プロジェクト児童画コンクール審査委員
同	10月	ネットワーク・スタッフ開発育成プログラム開始
1999年	1月	株式会社DS社新商品開発参画
同	2月	株式会社AT社実用新案新商品開発
同	4月	ひとり芝居「ハルコ」公演/企画、宣伝美術担当
同	6月	株式会社クリック・トゥー社顧問
同	11月	ライブギャラリー・ショップ「Be.Too」開設、運営組織click!network設立
2000年	4月	「Be.Too」グランドオープン展、click!network講習会、EPSON SQUARE新宿で開催
	6月	レンティキュラー・レンズ3Dシステム、イメージ開発プロジェクト開始
同	10月	富士写真フイルム（株）「ぴくちゃネ！っと」サイトに「ぴくちゃギャラリーBe.Too」開設

Networks
4-15-33 Fujimicho, Higashimurayamashi, Tokyo, Japan
#189-0024, TEL:042-393-6063 TEL/FAX:042-393-1065
MDSVNQJR NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS

創造的開発業務の技術

ネットワークスの機能

- コンサルタント
- ディレクション
- 実　作　業

ネットワークスは、「概念を具体物にする」ために必要な機能を提供します。

夢を形に

1）Concepts Planning
頭の中で考えたものに形を与え、誰もが理解できるようにする

形を創る

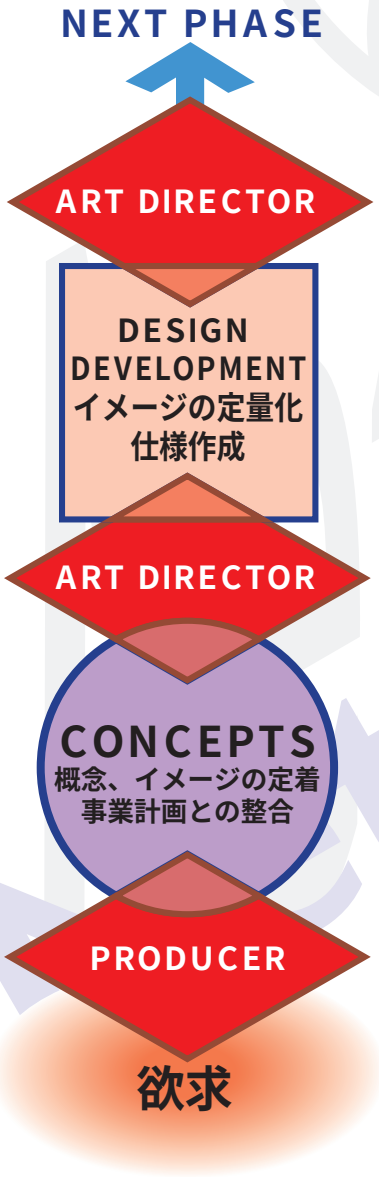
2）Design Development
考えられたイメージを実際に製造できるようにまとめる

物にする

3）Production
デザインされたものを具体物にする

物に心を

4）Research & Operation
存在する物や環境を改善し運営していく



「創造する」ための技術を生かすために

人間の営みは、心で描いたものを実践することで成り立っています。
日々の営みは、文化や慣習として定着し、言葉のやり取りだけで、意識することもなく行われています。

ところが、前例のないことや今まで存在しなかったものを創り出そうとするとき、今まで使っていた言葉や概念が役に立たない事態に直面するのです。
従来の家庭や会社などの共通の社会基盤を持っている小さな集団では、各人の役割分担に合わせて集団としての対応が収束されていきましたが、他の会社や組織と連携したり、異なった業種、他地域との連携等、社会基盤が異なれば異なるほど、新しいものを創り出すための「技術」が必要になってきました。

それでは、その「技術」さえあれば「創造する」ことは誰にでもできるものなのでしょうか。
多くの企業は「技術」には関心を示しますが、「創造する」ことの本質を追求することには関心をはらいません。

「創造する」ためには、「何を」創りたいのかを具体的に示さなければなりません。
テーマパークを作りたい、ショーを作りたい、売れる商品を作りたい、CD-ROMを作りたい、と言った表現では、「何を」創りたいのか、一番大切な創造する原点が脱落しているのです。

ネットワークスでは、クライアントの漠然とした要望をまとめ、創りたい内容を明確にすることから始めて、具体的に創りあげること、そして、それを更に完成させてゆくまでの全ての機能を提供いたします。

Networks
4-15-33 Fujimicho, Higashimurayamashi, Tokyo, Japan
#189-0024, TEL:042-393-6063 TEL/FAX:042-393-1065
MDSVNQJR NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS

創造的開発業務の支援

ネットワークスの役割

開発業務の特色

進行段階で求められる機能が変化する

開発業務は、プロジェクトの内容、その進行段階によって、必要とされる機能が変化し、組織も変わって行きます。
クリエィティブの現場では、プロジェクトの段階に応じて、刻一刻とスタッフや組織が変化して行かなければなりません。
ところが、日本の企業ではひとたび組織を設定すると、それを変えることは非常に困難となり、それぞれの時点では必要のない全ての機能を抱え込んで、経費が膨れ上がることになりがちです。
決まった商品を、一定のサイクルで開発しているときには、複数の開発を時期をずらしながら進めて行くことで、全ての組織を有効に活用することができました。
しかし、右肩上がりの成長神話が崩れ、市場もダイナミックに変化して行くようになるとそのようなシステムでは対応できません。
一つ一つのプロジェクトを独立したものと考え、その時必要な機能だけを組織する、そのような流動的な組織作りができるかどうかが、国際的に問われています。

効率的なシステム

必要な時に求めるスタッフを組織する

私は商品開発、事業開発、文化施設開発とさまざまなレベルの開発業務を担当してきましたが、最も効率的なクリエィティブな開発システムは、ハリウッドの映画製作のシステムに近いものになると実感いたしました。
彼らのシステムは大変シンプルなものです。
何かが必要になったら、それができるプロを呼び、終わったら解散して、次のフェーズに移るだけです。
一方、企業の中にいるスタッフは、プロジェクトが終わっても次のプロジェクトがない限り、決められた組織の中で、本来の仕事とは関係のない業務を見つけるか、待機することになります。

ビジネス環境の変化

通信技術でスタッフを拘束する必要がなくなる

これは個人にとっても、組織にとっても不幸な状態ですが、ほとんどの企業やスタッフがこのような状況に置かれていると言っても良いでしょう。
ところが、ビジネスの環境は大きく変わり、通信技術の発展により大半の業務は離れていても処理できるようになっています。
都会にいても、地方にいても、国が違っていても、ビジネスの内容が理解できているプロ同士であれば、何の支障もなく一つのプロジェクトに参加することができるのです。

ネットワークス

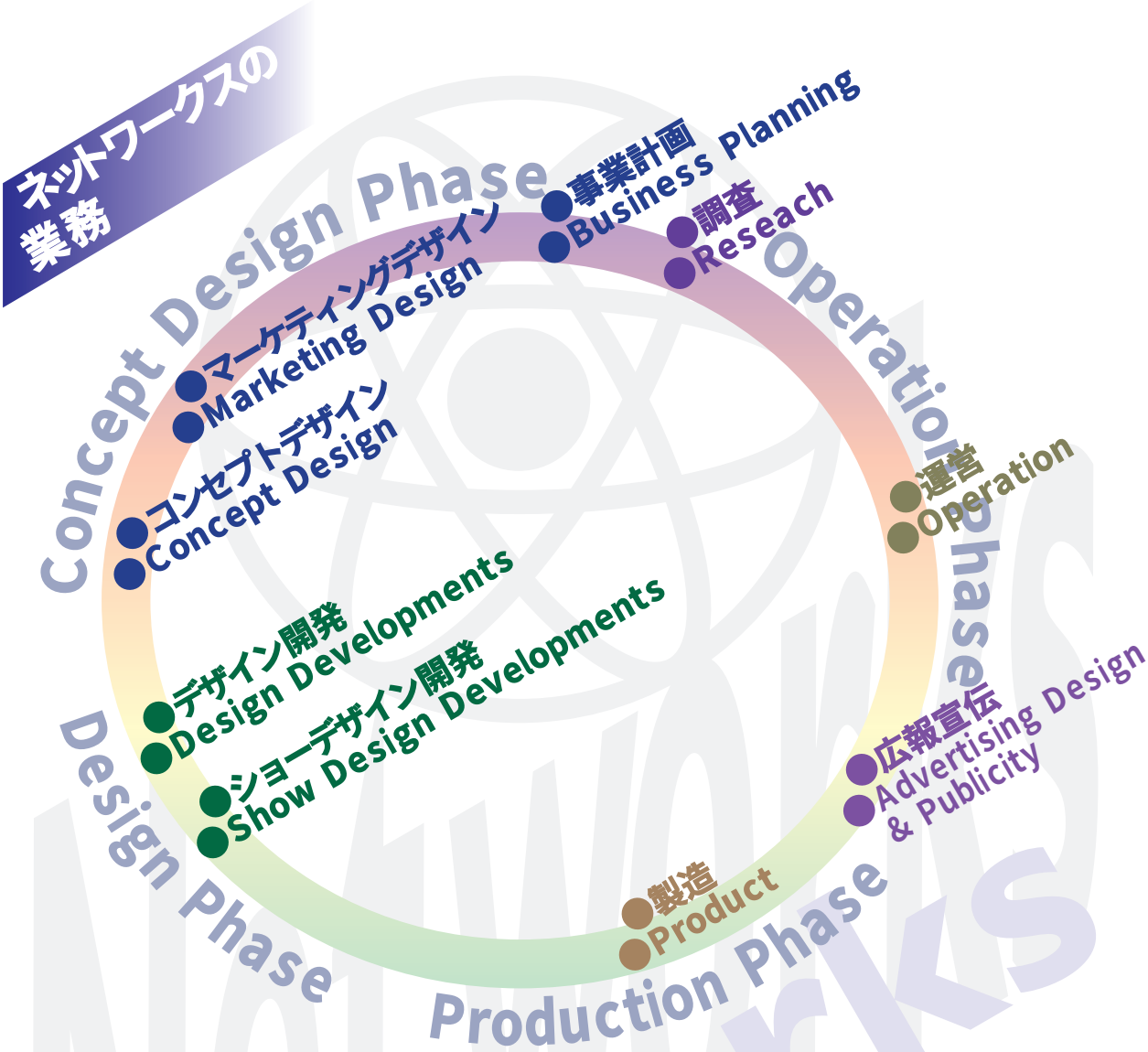
企業の枠を越えたプロジェクトを組織支援する

ネットワークスは、そのような環境の中で、企業の枠を超えて必要な時に、必要な機能を組織し、提供することができる、ベースとなるように設立されました。
鉛筆からテーマパークまで、実務を担当した経験を生かし、ゼロからプロジェクトに合わせた開発計画を作り、企画、デザインを起こし、サポートして行く。
企業にとって、必要なときに組織できる社外部門として、機能できるようにと考えています。

Networks
4-15-33 Fujimicho, Higashimurayamashi, Tokyo, Japan
#189-0024, TEL:042-393-6063 TEL/FAX:042-393-1065

MDSVNQJR NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS NETWORKS

創造的開発業務の種類



対応業務

●施設/環境開発●

展示会/イベント/ショップ/テーマパーク/公園/遊具/身障者住宅･施設

●ショー・アトラクション開発●

パレード/ライブショー/ショーアトラクション/ライドアトラクション/ミニプラント/芝居

●商品開発●

文具/玩具/食品/衣料/バッグ/ファッション小物/アクセサリー/布製品/陶器/木製品/電化製品/ゲーム/自販機

●広告宣伝●

リーフレット/カタログ/ポスター/雑誌・新聞広告/CF

●編集出版●

パンフレット/美術書/マニュアル/雑誌特集/CD企画