

GRANITEプロジェクトとは：

ドイツ連邦教育研究省(BMBF)は、日本、フランス、アメリカを対象として、2019年6月から研究マーケティングキャンペーン“The Future of Work”を開始し、10のプロジェクトを立ち上げました。このうち、GRANITE (German Research Ambassadors Network for Industrial Technology Endeavors) は、ドイツと日本の企業・研究者・自治体等のネットワーク形成を通して、主としてIoT分野における応用研究や技術活用の持続可能な日独のネットワークを創り、共同研究・開発や技術移転の促進をすることを目的としています。

German Research Ambassadors Network for Industrial Technology Endeavors

GRANITE aims to initiate active dialogue between companies and research institutes and local administration and government in Japan and Germany. Establishing an innovative and sustainable network for applied research and technology will facilitate a joint effort for the exchange and transfer of knowledge between the two countries.

Keywords: プロジェクトの重点項目

- Industry 4.0 and digitalization インダストリー4.0とデジタル化
- Identifying SME potential 中小企業のポテンシャル
- User-centered design 利用者中心設計
- Change and system design 変革とシステムのデザイン

Institution 中心となる研究所

Fraunhofer Institute for Applied Information Technology FIT
フラウンホーファー研究所応用情報技術研究所

Headquarters プロジェクト所在地

Sankt Augustin, Germany 上記FITの所在地

Partners パートナーグループ・企業

- Clover Design
- Lyogroup International
- Mittelstand 4.0 - Kompetenzzentrum eStandards
- Plastcontrol GmbH
- Takashima Sangyo Co., Ltd.
日本の高嶋産業（長野）もパートナー
<http://www.takashima.co.jp/>

Target country ターゲット国

Japan

Contact 連絡先

Fraunhofer Institute for Applied Information Technology FIT

User-Centered Ubiquitous Computing
Dr. René Reiners
Schloss Birlinghoven
53754 Sankt Augustin
Germany
+49 2241 – 14 3715



rene.reiners@fit.fraunhofer.de
www.fit.fraunhofer.de/en.html

インダストリー4.0は、ドイツ政府が主導し、産官学共同で進めている国家プロジェクトです。人類史上4回目の産業革命、つまり「第4次産業革命」を起こす取り組みとしており、そのコンセプトは「スマートファクトリー」（考える工場）です。日本のSociety 5.0に相当する概念です。

インダストリー4.0とは

インダストリー 1.0	1800年ごろ、イギリスでの産業革命 蒸気機関の開発により、機械産業が生まれる
2.0	1900年ごろ、アメリカでの第二次産業革命 発電、モーター、送電技術の発達により、電気機械と大量生産が生まれる
3.0	2000年ごろ、アメリカでのIT革命W Windows95を契機に、インターネットと電子データ化、CAEが誕生
4.0	2011年～ ドイツで提唱 AIとIoT技術により、人が必要ないスマート・ファクトリーの実現を目指す

(c) 2017 neuroeducator 12/25

ソサエティ5.0とは

ソサエティ1.0	狩猟社会 縄文時代
2.0	農耕社会 弥生時代～江戸時代：農業が発達し、村社会、武家社会が誕生
3.0	工業社会 明治時代～昭和：文明開化に伴い、機械産業が発達
4.0	情報社会 平成：IT革命にともない、インターネットや携帯電話が普及
5.0	超スマート社会 これから？：AI・IoT技術によるスマートシステムにより生活を支援する

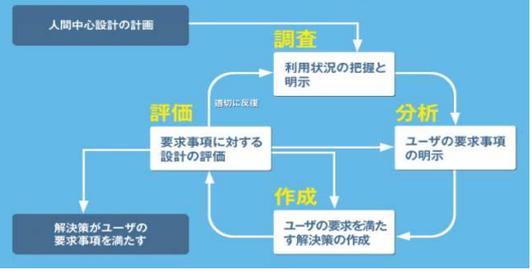
(c) 2017 neuroeducator 13/25

デジタル化やIoT（Internet of Things:もののインターネット）により中小企業 Small and Medium-sized Enterprise: SMEのポテンシャルの向上を図る。IoTにより、あらゆるモノや情報がインターネットを通じて繋がり、それらが互いにリアルタイムで情報をやり取りしつつ（相互協調）、人の指示を逐一受けずに判断・機能し（自律化）、システム全体の効率を高めるとともに新たな製品・サービスを創出する。（高度化）

User-centered design（利用者中心設計）は Human-centered design（人間中心設計）とも言われる。モノや技術中心ではなく、使う人間を中心に据えて、人の要求に合わせたモノ作りをするためのプロセスを体系化したもの。分かりやすく「モノのデザインからコトのデザインへ」と表現されることもある。

HCDプロセス

ISO9241-210 (JIS Z8530) 人間中心設計の国際標準規格



日時 2019年10月10日(木) 13:00~17:30

会場 香川大学創造工学部 (高松市林町2217番地20)
1号館11階ラウンジ



申込日 _____ 月 _____ 日

デジタル化・IoT推進にかかる日独ネットワーキングミーティング参加申込書

参加希望	<input type="checkbox"/> 日独ネットワーキングミーティング <input type="checkbox"/> 交流会 ※両方の参加をご希望される方は、2つにチェックを入れてください。		
会社・団体名			
職名		氏名	
職名		氏名	
職名		氏名	
TEL		FAX	
E-mail			
来校手段	<input type="checkbox"/> 自動車入構希望		<input type="checkbox"/> その他
その他 (ご要望があればご記入ください)			