

序章

はじめに	5
プロジェクトの紹介	8
本書の構成	16

IoTというパラダイムシフト

西暦2000年から見た現在	24
インターネットへの新しい接点と仕組み	31
未経験の領域だからイノベーションはできる	35
市場予測を組み合わせる	37
IOT時代の日本の強み	40

旅は準備が大切

何のためのIoT?	44
-----------	----

コンセプトを形にすると何になるか?	47
アイデアのヒント	52
IOTプロジェクト俯瞰く分からない領域は?>	55
ハードウェアビジネスを理解しておく	59
「ハードウェア・イズ・ハード」?	59
試作と量産は何が違う?	60
投資回収はどうする?	65

グランドデザイン

簡単な全体構想図を描こう	68
ユーザー体験と将来性に影響するアーキテクチャー	71

チームを編成する

IOTディレクター…航海の船長あるいは映画監督	80
-------------------------	----

IoTプロジェクトに必要な配役と俳優は？	82
頼んでもいいが頼ってはいけないケース	90

プロジェクトを進める

93

壁を越えてプロジェクトを立ち上げるには	93
作業できる言葉に翻訳	96
開発の密結合と疎結合	98
形と機能を見ながら答えを探る	101
プロトタイプリングは数よりもフィードバック	103
目的地へ着く前の難所を避けるために	105

ハードウェアをリリースする

109

モバイルかどうかで変わる開発の難易度	109
試作と量産の壁はなぜできる？	112
電子回路の量産準備	116

キーデバイス	119
コモディティデバイス	120
製品を完成させるポイント	121
ハードウェアはプラットフォームとして捉える	125
質を改善し続ける先に魅力ができる	128

ソフトウェアとデータで価値を創る

130

サービスの作り方を作る	130
開発の複雑さに向き合う	137
コードそのものより大切な「作り方」	143
過去を知るビッグデータ、今を変えるIoTデータ	147

目的地到着とその意味するところ

153

ハード・ソフトの開発テンポの違いと待望のリリース	153
目的地への到着は目標の実現と次の旅の始まり	154

注目すべき世界の動き……………156

優れた製品とユーザー体験をつくれる日本……………156

デザインIoT分野で存在感が増すフランス……………163

世界のIoT工場から製品の主役へ躍り出た中国……………167

IoTとデザイン……………171

経営者はデザインを、デザイナーはビジネスを理解すべき……………171

デザインオフィサーの必要性……………174

広がる可能性……………178

IoT利用を加速するイノベーション……………178

ソーシャルソリューションとしての期待……………185

IoT時代の落とし穴……………191

IoTで飛躍するための日本の課題……………193

エンジニアリングリソースの偏在と散在……………193

「人」のシェアリングエコノミー……………196

人材育成プログラムよりもチャレンジへの支援……………200

領域を超えて知的好奇心を育てる教育……………207

終章…これからIoTに挑戦する人へ……………209

枠を超えて価値を創る「IoTディレクター」……………209

必要なのは「飛び込んで学ぶ瞬発力」……………211

アイデアそのものに価値はない……………213

自分総力戦く自分をハッキングして使い切る……………216

終わりにくイノベーションは誰のものか……………218