

プロト・フェス 2025報告

2026年3月31日

【閲覧上の注意】

本資料の著作権は近畿大学デザイン・クリエイティブ研究所に帰属します。
個人的な利用や教育・研究目的での引用を除き、無断での複製、転載、配布、公衆送信（他サイトへのアップロード等）はご遠慮ください。

引用される場合は、必ず出典（「近畿大学デザイン・クリエイティブ研究所 令和7年度報告会発表資料」等）を明記してください。

資料の内容は発表当時のものであり、予告なく変更・削除される場合があります。 Kindai University
また、本資料は掲載時点の情報に基づいています。内容の正確性については万全を期しておりますが、
利用者が本資料を用いて行う一切の行為について、当研究所は何ら責任を負うものではありません。



- 2025年
- 10月10日(金) | 12:30~17:30
- 10月11日(土) | 11:00~16:30 第3回

- 出展者 近畿大学の学生グループ(20団体)、企業グループ(20団体) ※予定
- 主催者 近畿大学デザイン・クリエイティブ研究所
- 参加企業 株式会社NTT EDX (NTT西日本)、パナソニック株式会社、ECCコンピュータ専門学校、LINEヤフー株式会社、株式会社美販、日本山村硝子株式会社 他(予定)

- 後援団体
 - 経済産業省 近畿経済産業局
 - Be a Great Small 中小機構
 - 東大阪市
 - 八尾市
 - 大阪産業局

PRoTo

FES プロトフェス

あなたの未来が動き出す、小さなきっかけ



その一歩が、世界をちょっと広くする

<p>一般社団法人日本和食ライフスタイリスト協会</p> <p>①自然からの贈り物</p>	<p>株式会社Aska!カバン工房 × 近畿大学 松本研究室</p> <p>のぞきせり、第二の物語</p>		<p>近畿大学寺本ゼミ</p> <p>近畿大学寺本ゼミ</p>	
<p>LINEヤフー株式会社</p> <p>QRTAによる販売ヤー対策</p>	<p>株式会社キャプテンユー × 近畿大学・名測研究室</p> <p>心算術に習熟 透明感と機能美</p>		<p>Open Creation Lab.</p> <p>学生とAIで独自の世界を作る！</p>	<p>近畿大学寺本ゼミ</p> <p>近畿大学寺本ゼミ</p>
<p>合同会社BlankMap</p>	<p>近畿大学 寺本ゼミ</p>		<p>株式会社デー・シー</p>	<p>近畿大学寺本ゼミ</p>

2025年9月19日 ニュースリリース配信

NEWS RELEASE

Search..

2026年	▼
2025年	▲
12月	▶
11月	▶
10月	▶
9月	▶
8月	▶
7月	▶
6月	▶
5月	▶
4月	▶
3月	▶

NEWS RELEASE

近大デザイン・クリエイティブ研究所「第3回プロト・フェス」 埋もれたアイデアを新たな視点で再評価し、新しい価値を創出

研究所 文芸 情報

2025.09.19

LINEで送る × ポスト シェアする 0 B!ブックマーク 0

近畿大学デザイン・クリエイティブ研究所(大阪府東大阪市)は、令和7年(2025年)10月10日(金)・11日(土)の2日間、近畿大学東大阪キャンパスにて、「第3回プロト・フェス」を開催します。

本イベントは、他では評価を得られなかったアイデアのプロトタイプ(アイデアをかたちにしたもの)を持ち寄って再評価し合い、アイデアを再生・成長させることを目的としています。

【本件のポイント】

- 学生や企業がアイデアのプロトタイプを持ち寄り、展示やアワード表彰を行うことでチャレンジマインドを醸成
- 大学と企業が横断的に連携するオープン・イノベーション・プラットフォームを大学が提供
- 過去に評価されなかった企画が再評価される場を創出し、多様な人々とのネットワーキングを通じてイノベーションを促進



令和6年(2024年)9月に開催した「第2回プロト・フェス」の様子

3センター企画・運営チーム（研究成果の社会実装とPBL）

- **プログラム企画・運営： 布施 匡章研究室（デザイン・マネジメントセンター）**
 - 全体デザイン
 - ネットワーキング・プログラムデザイン
 - イベント、レイアウト、担当配置
 - 学内外コミュニケーションデザイン
 - 告知タイミング、告知文作成、配信、音響、問い合わせ対応
 - 運営
 - MC、ロジスティクス、チェックイン対応、問い合わせ対応
- **ビジュアル・デザイン： 後藤 哲也研究室（デザイン・プロジェクトセンター）**
 - ポスターデザイン、Tシャツデザイン
- **DXデザイン： 須藤 秀紹研究室（DXデザインセンター）**
 - デジタル・チェックインシステム開発、運営
 - デジタル・投票システム開発、運営
 - 投票ゲーミフィケーション

参加者数（出展者含む）

・チェックインシステムエントリー人数

・ 295名

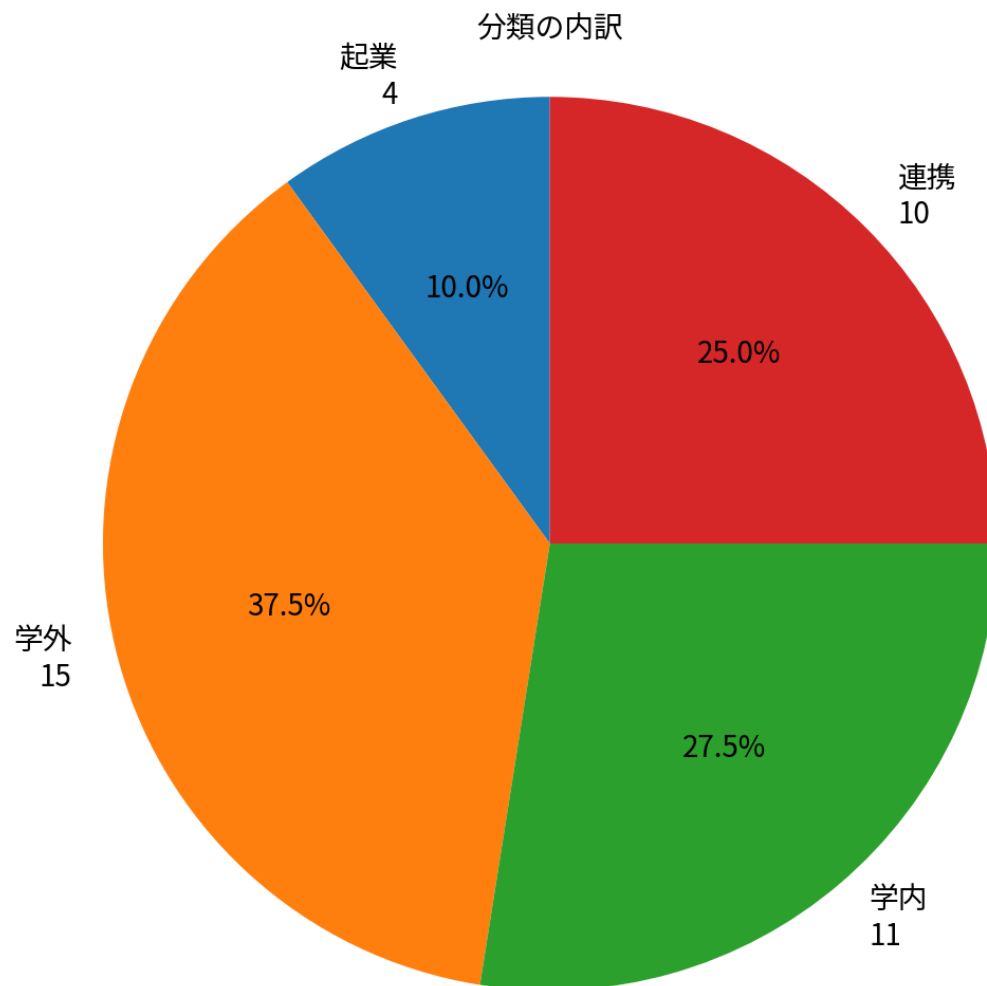
・ 2024年(310名)

・ 2023年(293名)

	人	割合
女性	121	41%
~20代	99	34%
30代~40代	15	5%
50代以上	7	2%
男性	171	59%
~20代	129	44%
30代~40代	19	7%
50代以上	23	8%

出展者の内訳

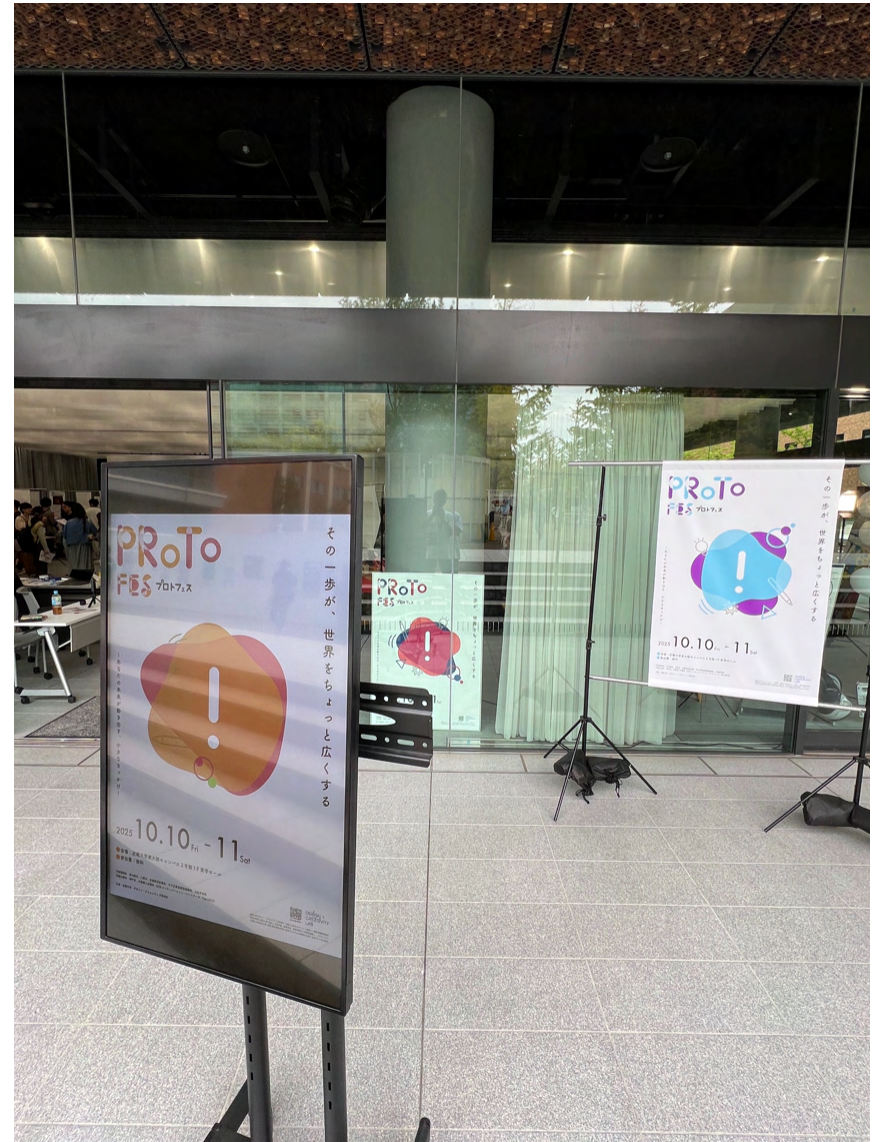
- 出展社数:40
 - 研究室と企業の連携
 - 研究室
 - 起業(卒業生・修了生)
 - 企業(学外)







Kindai University





2025年トピック

- **デジタルエントリー & 投票(Vote)システム**

- **”PRoToFES BINGO”**

- アカウント登録数は298名

- **アイデア・スプリント(iDEA・SPRINT)**

- 2024年までは、周辺環境の仕組みから、新たなアイデア(気づき)を創造

- 2025年からは加えて、

- 特定企業のプロトタイプの現状のマーケティング、あるいは事業の課題を擦り合わせし、絞り込んだ異問題の解決アイデアを、
- 参加者とともに、短時間で生み出す公開型ワークショップ
ユーザーに近い人々が集まり、プロトタイプを実際に操作、手に触れながら、そこから得られる、ユーザー、販路、売り方についてのアイデアを生み出す

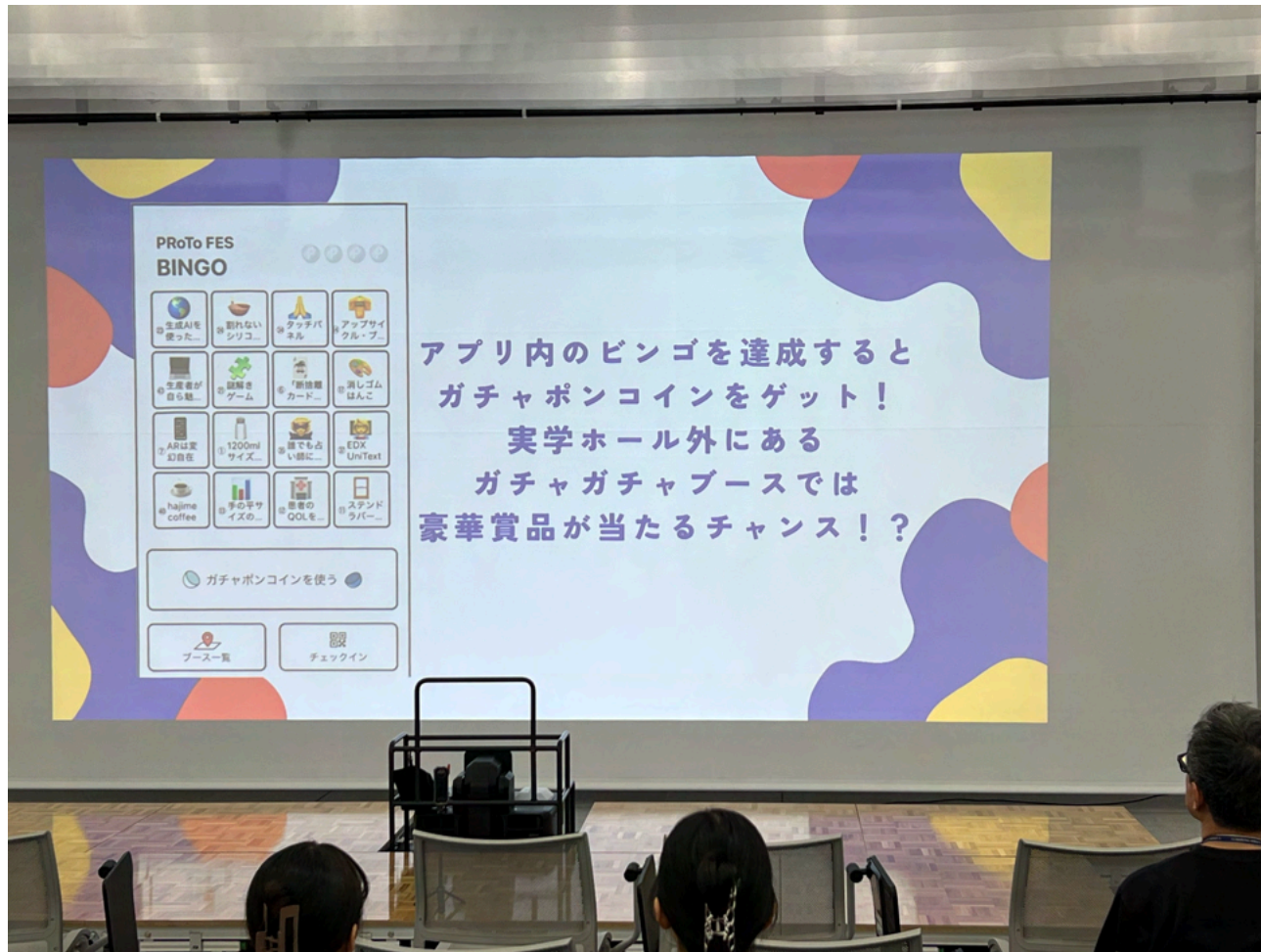
アワードの区分と投票方式

- 運営チームの皆さんの工夫でわかりやすい設定、表現
 - ポジティブな意見が初回、2回目より増加
 - → ■社会発信機能:視点を多様にするための仕掛(状況を確認し続ける)
- 投票方式
 - 非常に円滑かつ集計の効率化:イベント行動ログ記録についての高い評価
 - 投票行動ログ+会場移動行動ログ
 - →投票に関するコメントがポジティブに変化



Kindai University





iDEA・SPRINT



iDEA・SPRINT





学生企画・運営の効果と課題

出展者の効果測定

デザイン行動の体験(問題発見、解決)

企業、経営者：有益情報、問題発見、コミュニケーション力 学内研究室：問題解決情報

n=28	成果							状況		
	平均 / ブースに出展の目的は達成されましたか？	平均 / 担当ブースでのプロトタイプ説明中に獲得した情報の有用性(役に立つ、価値がある)の程度	平均 / (ブース来場者へのプロトタイプ説明中に)今まで気づかなかった、プロトタイプに関する、今後取り組むべき「問題」(不足・不備)に気づいた	平均 / (ブース来場者へのプロトタイプ説明中に)今まで気づかなかった、プロトタイプの問題に気づいた	平均 / (ブース来場者へのプロトタイプ説明中に)今まで気づかなかった、プロトタイプが解決できる問題に気づいた	平均 / (ブース来場者へのプロトタイプ説明中に)今まで気づかなかった、 プロトタイプとは関係がない、今後取り組むべき「問題」 に気づいた	平均 / (ブース来場者へのプロトタイプ説明中に)プロトタイプが解決しようとしている問題について、今まで気づかなかった、 解決する方法 に気づいた	平均 / 日常活動(業務、研究、生活)とは異なる分野(業界、専門領域、製品・サービス)の人々と会話をした頻度	平均 / 日常活動(業務、研究、生活)とは異なる世代の人々と会話をした頻度	平均 / ブースに入っている時のあなたの他者に対してプロトタイプを説明する状況は
学内研究室	5.18	4.82	4.82	4.55	4.27	4.18	4.45	4.73	5.09	4.45
企業	6.25	5.38	4.25	4.75	5.25	3.75	4.38	5.88	5.88	5.63
企業(経営者)	5.38	5.25	4.25	4.75	4.00	4.50	4.38	5.25	5.63	5.50
平均	5.50	5.04	4.39	4.57	4.39	4.07	4.32	5.21	5.43	5.11

属性別の「デザイン行動」視点による行動特性

属性	問題発見	解決方法	思考特徴	効果
企業	○	△	業務反映思考 (対話→問題解決)	有効な情報獲得 (市場探索)
経営者	◎	◎	構造思考+機会 探索思考(対話 →問題発見につ なげる傾向強)	問題再定義+機 会探索
学内研究室	△	△	正解志向・同質 化傾向	外部刺激(限定的)→ 以下の仕組み必要 ■気づきの促進、■視 点拡張促進