

5日間の振り返り

-Day5-

慶應義塾大学大学院
システムデザイン・マネジメント研究科

5日間の振り返り

研修全体スケジュール

	Day1	Day2	Day3	Day4	Day5
2.5 hours	<p>9:30~ 12:00</p> <p>1. イントロダクション 研修の目的・概要 研究マネジメント人材とは</p>	<p>3. 研究マネジメント活動の1つとしてのファシリテーション (つづき)</p> <p>4. アイディエーション段階におけるマネジメントの役割 ・クリエイティブコンフィデンスの重要性</p>	<p>7. 異なる特徴のプロジェクトをマネージする ・プロジェクトポートフォリオ管理における視点と課題</p>	<p>10. ユニットエコノミクスとアカウンティング ・単位当たりの経済性 ・固定費と変動費・限界利益 【講義・演習】</p>	<p>13. 総合演習 ・研修の内容を、実際に大学内や共同研究現場で運用する場合を想定した演習</p>
2 hours	<p>13:30 ~15:30</p> <p>2. 研究マネジメント活動の1つとしてのワークショップのデザイン ・ワークショップを多面的に理解する (3つのフェーズ/3階層構造/4つの視点) 【講義・演習】</p>	<p>5. アイディアから次のイノベーション創出活動へつなげる ・ポスト・ワークショップの位置づけ ・インサイト抽出 ・インサイトによる次のアクティビティの検討 【講義・演習】</p>	<p>8. 価値と価値連鎖 ・提供する価値とその連鎖 【講義・演習】</p>	<p>11. 投資判断と事業性の評価 ・お金の時間価値 ・投資判断と事業性の評価 (ファイナンス・リスク) 【講義・演習】</p>	<p>13. 総合演習 ・発表とディスカッション</p>
2 hours	<p>15:30 ~17:30</p> <p>3. 研究マネジメント活動の1つとしてのファシリテーション ・イノベーション創出の取組みにおけるファシリテーション ・ファシリテーションの多面的な理解 (3階層構造 / 4つのフェーズ) 【講義・演習】</p>	<p>6. 研究マネジメント活動においてアイデアを可視化・具現化する ・可視化としての構造化 ・具現化としてのプロトタイピングとテスト 【講義・演習】</p>	<p>9. ビジネスモデルとマーケティング ・アイデアをビジネスモデルに落とし込む ・事業をGrowthさせる (マーケティング) 【講義・演習】</p>	<p>12. 不確実性のマネジメント ・不確実性の高いプロジェクトにおけるチームマネジメントの課題</p> <p>13. 総合演習 ・研修の内容を、実際に大学内や共同研究現場で運用する場合を想定した演習</p>	<p>まとめ</p>

注1： タイムラインはひとつの目安であり、当日の進行状況に応じて柔軟に対応します

注2： 研修プログラムの大枠は変わりませんが、詳細な表現・内容については研修当日までに若干変更となる可能性があります

本研修でカバーした演習

- Day 1
 - ワークショップの“タイミング”演習
 - ファシリテーション設計演習
- Day 2
 - インサイトの抽出&次のイノベーション創出アクティビティの検討演習
 - 具現化としてのプロトタイピングとテストの演習
- Day 3
 - 可視化としての構造化演習
 - Customer Value Chain Analysis作成演習
 - Value Proposition記述演習
 - 市場規模推定演習
- Day 4
 - 損益分岐点計算演習
 - MQ会計演習
 - Unit Economics(価格/変動費/限界利益)演習
 - 現在価値計算演習 / 投資採算性指標計算演習

研究マネジメント人材育成研修 参考図書リスト

- 今回の研修の内容に関連して、今後自組織において各種アクティビティをされる際にご参照いただける参考図書をご紹介します

[イノベーション創出活動のデザイン]

- 「101デザインメソッド - 革新的な製品・サービスを生む「アイデアの道具箱」」 (ヴィジェイ・クーマー)
- “CREATIVE CONFIDENCE - Unleashing the Creative Potential Within Us All” (Tom Kelley & David Kelley)
- 「新・ブレイクスルー思考—ニュー・コンセプトを創造する7つの原則」 (ジェラルド ナドラー・日比野 省三)
- 「システム×デザイン思考で世界を変える 慶應SDM『イノベーションのつくり方』」 (前野隆司, 保井俊之, 白坂成功, 他)

研究マネジメント人材育成研修 参考図書リスト

[アイデアを事業へつなげる]

- 「ビジネスモデル・ジェネレーション」 (アレックス・オスターワルダー他)
- 「バリュー・プロポジション・デザイン - 顧客が欲しがる製品やサービスを創る」 (アレックス・オスターワルダー他)
- 「Whyから始めよ! -インスパイア型リーダーはここが違う」 (サイモン・シネック)
- 「デザイン・マネジメント」 (田子學・田子裕子・橋口寛)
- 「ビジネス・クリエーション! - アイデアや技術から新しい製品・サービスを創る24ステップ」 (ビル・オーレット)
- 「ビジネスモデル全史」 (三谷宏治)
- 「リーン・スタートアップ」 (エリック・リース)

大切にしたいマインドセット

- “Creative Confidenceを大切にしよう”
 - 自分自身の、メンバーの、チーム全体のCreative Confidenceを育てていく
- “イノベータータイプに考えよう”
 - 箱の外に出る
 - 多様性と集合知を活かす
 - 「インサイト」を見つける
- “不確実性を愛そう”
 - イノベーションの種が存在する不確実性の世界と向き合う
 - 不確実性を「新しい」が生まれるチャンスととらえる
- “価値を考えよう”
 - どんなValue Propositionが、誰に届くかを考える
 - その価値を熱狂的に喜んでくれるのはどんな人なのかを考える
 - そもそも課題設定を考える
 - 関わるすべての人達に価値を連鎖させることをデザインする
- “Growthを考えよう”
 - どうすればより多くの人に価値を喜んでもらえるかを考える
- “何度でもiterationしよう”
 - Quick & Dirtyを恐れない
 - そもそもに立ち戻ることを恐れない