

残席わずか

イノベーションのための発想法 基礎編～顧客経験（CX）をデザインする～

(4119140)

イノベーションのための発想法～基礎編～
～顧客経験（CX）をデザインする～

イノベーションを起こす発想法の基礎スキルと、創造的未來を発見するために必要不可欠となる「パラダイムシフト」のスキルを獲得します。ビジネスモデルの企画、新商品の企画、新事業創出をミッションとして期待されている方、今後この分野のスキルを身に着けたいとお考えの方に最初に参加していただきたいセミナーです。本講座はイリノイ工科大学大学院ヴィージェイ・クーマー教授の方法論をベースに しています。

開催日時	2019年4月25日(木) 10:00-17:00
カテゴリ	事業戦略策定・事業戦略評価 専門スキル
講師	中谷英雄 氏 (株式会社ピーエム・アラインメント 取締役 ビジネスコンサルティング部長) PMI認定PMP 2013年 米国PMI最優秀教育プロバイダー認定 スクラムアライアンス認定スクラムマスター (CSM) プロダクトオーナー (CSP0) ＜略歴＞ 1. BIPROGY (旧：日本ユニバック) (1983年～) 2. 三井住友信託銀行 (旧：三井信託銀行) (1990年～) 3. ピーエム・アラインメント (2006年～現職) ・主に金融IT大規模プロジェクトのPMO支援に従事。 ・その後大学院でデザインマネジメントを学び、社会課題の解決、金融商品の開発等でデザイン、アート、顧客体験等を活用。 ・現在、新事業創出、デザイン戦略、イノベーションとDX推進に関わる諸テーマを中心に、コンサルティング活動、教育活動を展開している。 ＜研究会活動＞ ・PM関連：PMIJ会員(アジャイルPM研究会会員、プログラムマネジメント研究会会員) ・イノベーション関連：JUAS (イノベーション研究会会員JIIP3) PMIJ会員(ソーシャルPM研究会) ・震災復興関連のNPO向けに、イノベーションプロセスの活用支援展開中 ＜PM関連書籍著＞ 監修 PMI 日本支部 「PMツールの実践的活用」プロジェクト 翻訳メンバー PMIプログラムマネジメント標準 第2版
参加費	J U A S 会員/ITC：33,000円 一般：42,000円 (1名様あたり 消費税込み、テキスト込み) 【受講権利枚数1枚】
会場	一般社団法人日本情報システム・ユーザー協会 (日本橋堀留町2丁目ビル2階)
対象	超上流フェーズ (要求定義、企画業務) に携わる情報システム部門、情報グループ会社の方、あるいは、それを支えるベンダー企業担当の方 初級
開催形式	講義、グループ演習
定員	24名
取得ポイント	※PMP資格取得者の方へPDU取得修了書、これからPMP資格を目指す方には、「受講証明書」を発行いたします。7PDU取得 (スキルエリア：戦略&ビジネス) ※ITC実践力ポイント対象のセミナーです。(2時間1ポイント)
ITCA認定時間	6.0

主な内容

<<受講者の声>>

- ・インプットと演習のバランスが良い。講師が質問や回答を促してくれる。
- ・久々に“やりたい”と思える投資に火をつけてもらえた。
- ・テキスト・参考文献も豊富で、今後の学習に役立ちそう。
- ・他社の「デザイン思考研修」ではあまり腹落ちしなかったが、今回のセミナーでは今何をすべきか、何ができるかを学ぶことができたと思う。
- ・イノベーションが求められている背景についての共感、壁を乗り越えるための本質的なポイント
 - ・フレームワークについて知ることができた。
- ・小手先のイノベーションアプローチではなく、体系的に理論を学べた。
- ・講師の説明の分かりやすさ、スピード、具体例の提示等が非常に良かった。
- ・デザイン思考の枠にとらわれず、関係する領域の概念も学べた点が良かった。
- ・実習形式でイノベーションをどのように起こすかというイメージを持つことができた。

企業が生き残るためには「柔軟な変化」別の言葉を使うならば、「イノベーション」が不可欠です。基幹業務システムが一通り行き渡った現在、ユーザー企業がさらに大きな変革を推進するには、ユーザーおよびベンダー双方にビジネスモデルをどのように変えれば良いのかが問われています。

本講座では、超上流のさらに上流、「源流」における革新的改革によるイノベーションを起こす発想法の基礎スキルと、創造的未來を発見するために必要不可欠となる「パラダイムシフト」のスキルを獲得します。

ビジネスモデルの企画、新商品の企画、新事業創出をミッションとして期待されている方、今後この分野のスキルを身に着けたいとお考えの方に最初に参加していただきたいセミナーです。講義：演習の割合は 3:7です。

<<学習目標>>

- 1. 革新的イノベーションを起こす上で必要となる基礎スキル（各種発想法、イノベーション創出プロセス）を獲得する。
- 2. 創造的未來を発見する「パラダイムシフト」実践の基礎スキルを獲得する。
- 3. 革新的イノベーションを継続し続ける上で組織・チームとして克服すべき条件を理解する。

<<目指す人材イメージ>>

- 1）「お客様の立場」で考え、本質的に解決した課題を捉えることができる人材
- 2）独創的発想法で、競合他社、お客様でさえ気づかなかった「アイデア」を提示することができる人材
- 3）お客様をリードして、IT利活用でイノベーションを起こすことが期待されている人材

<<内容>>

イノベーションの本質論	1）イノベーションとは本質的にどう定義されるのか？ 2）どうやって、イノベーションを起こすのか？ 3）デザイン思考とは何で、何故、着目されているのか？ 演習
2．どのようにすれば、イノベーションを確実に起こすことが出来るのか	1）顧客経験に焦点を当てる 2）システムとしてイノベーションを捉える 3）イノベーション文化を根付かせる 4）規律あるイノベーションプロセスを 演習
3．ルール、規範を意図的に超えるためのパラダイムシフト	1）パラダイムシフト 2）異質馴化 3）馴質異化 4）水平思考 VS 垂直思考 5）アイデア発想のタイプ
4．パラダイムシフト実践（演習）	1）解釈のパラダイムシフト 2）戦略・ソリューションのパラダイムシフト 3）イノベーションを起こす組織の条件
5．デザイン思考のフレームワーク、プロセス、手法、マインドセットの体験（演習）	1）ある東南アジアの村の潜在ニーズを解決する 2）銀座のデパート地下の潜在ニーズを解決する

<<本講座で取り上げる事項>>

- JUASが定義するイノベーション全体像
- 何故、今イノベーションなのか
- 斬新的イノベーション、革新的イノベーション
- イノベーションのジレンマ／脱コモディティ
- ライフサイクルにおけるイノベーション
- 源流の位置付けとイノベーション
- イノベーションの事例
- 革新的イノベーション実現のための必要となる主な発想法
 - クリエイティブシンキング
 - デザインシンキング
 - イノベーションシンキング
- 仕事のスタイルと独創的発想法の関係

ブレイン・ストーミングのルール
ブレイン・ストーミングを活性化するフレーズ
マインドマップの効果
「常識」の外に飛び出す
「最悪のアイデア」から「最高のアイデア」へ
「常識」から「誇張」、「反対」へ
常識をやぶったイノベーションに学ぶ
革新的アイデアを生み出す方法
パラダイムシフト
パラダイムシフトを起こすための条件
組織変革の必要性