

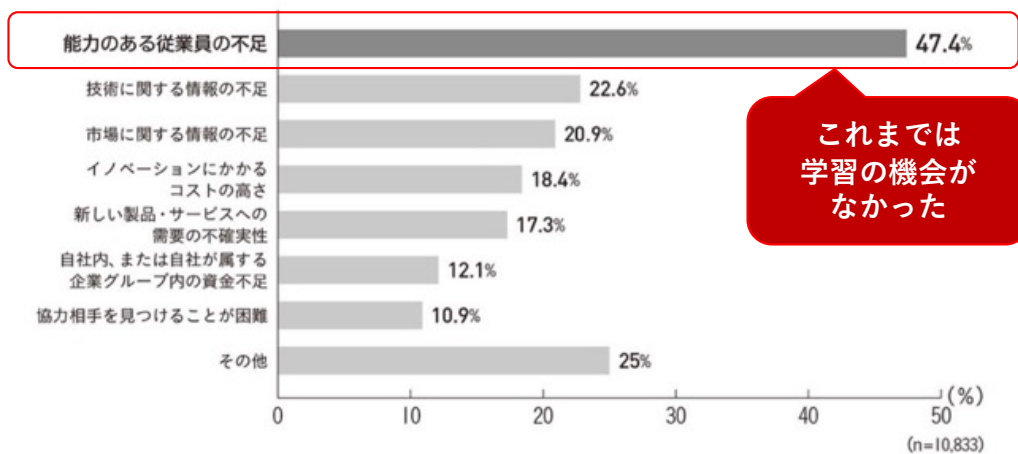
非デザイナーのための、人の心を動かす企画術 ～方法論と実践知から企画を磨く3ヶ月プログラム～



課題意識

会社が新しい企画や提案を社員に求めるケースは増えているなかで、
なぜ「企画力」をテーマとした学びと実践の機会が存在しないのだろうか？

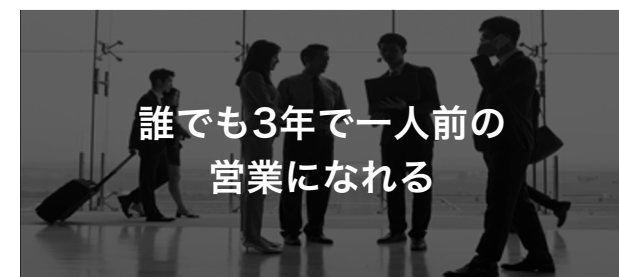
【経営者が答える】新しいチャレンジを阻害する要因は？



出所：事業を創る人の大研究

※「よく当てはまる」と「ある程度当てはまる」を合計した割合

これまでは
学習の機会が
なかった



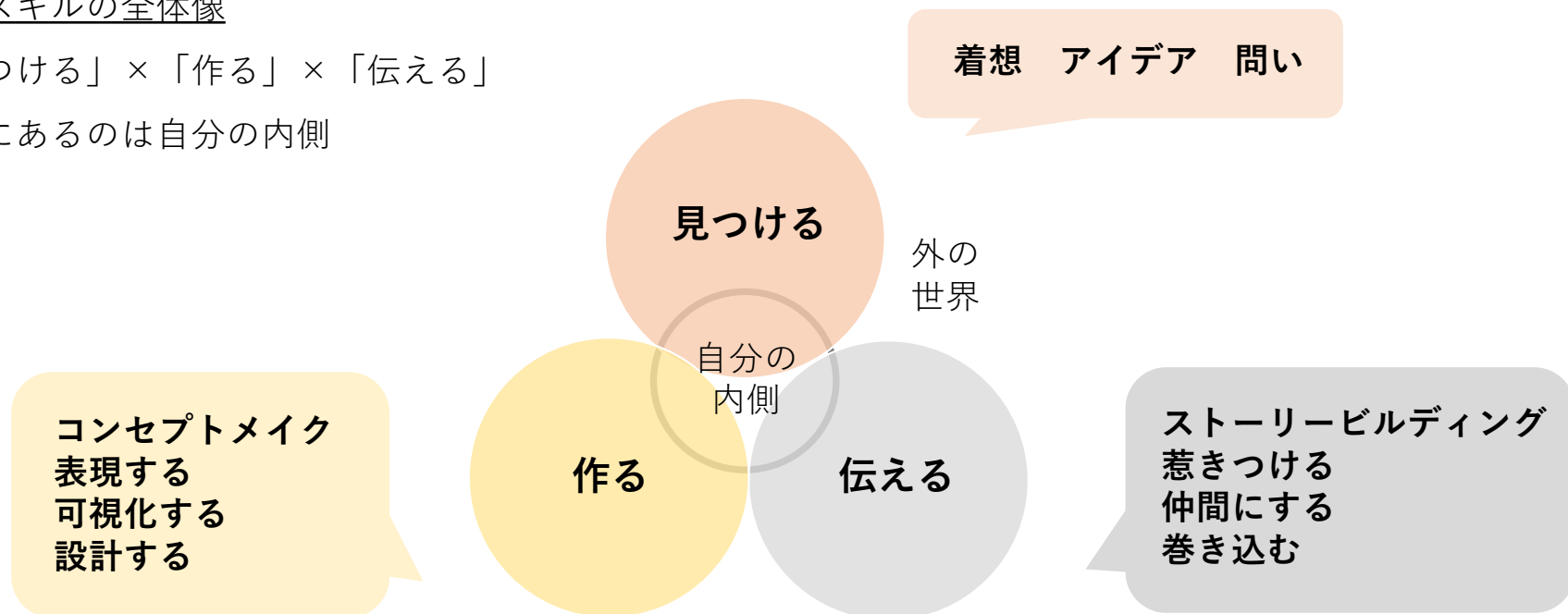
企画に必要な能力とは

企画は特殊能力や天才の仕事ではなく、「心が動く体験のデザイン」というスキルの一つ
確かなメソッドを学べば、誰もがそのスキルを身につけることができる

企画スキルの全体像

「見つける」×「作る」×「伝える」

根底にあるのは自分の内側



コンセプト

企画提案力を高めるメソッドを学び、大企業・ベンチャー・新世代組織の実践者と共に 新たな価値創出に向けて研鑽しあう3ヶ月プログラム

特徴

1. レクチャーとワークショップを通じて、不確実性の高い時代の企画提案に求められるメソッドを学ぶ
2. テーマの先行者、各分野のエキスパートとの対話を通じて、自分発信の企画アイデアを磨きこむ
3. 体験や課題の共有を通じて繋がりを創り、部門を超えた共創ネットワークを構築する

成果物

1. 新たな企画を立ち上げる際の企画思考のスキルセットとマインドチェンジ
2. 多様なメンバーからの視点でブラッシュアップされ、周囲へ提案可能なレベルに進化した企画アイデア
3. メソッドがまとめられた充実したテキスト提供による内製化サポート

主な 対象者 (例)

<社内外での企画提案の機会があり、自身の能力向上に意欲がある方>

- ・新しい制度や研修の導入を検討しているバックオフィススタッフ
- ・他社の類似商品とは異なる軸での商品開発を考えている商品企画担当者
- ・新事業の創出に向けて事業企画を考案している新規事業担当者
- ・顧客ニーズに沿ったプロモーションの提案を求められている営業企画担当者
- ・企画書や提案書を分かりやすく書く技術を高めたいビジネスパーソン

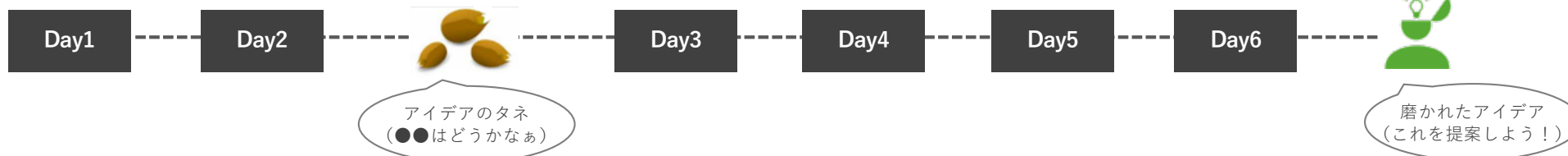


講座内容（夜学2時間×6開催）＊開催場所は東京浜松町

経験豊富な専門家が
それぞれ方法論と実践知を伝達

講座で学んだ内容を
次の講座までに実践する形式

全期間中
個別オンラインサポートあり



日程	カリキュラム	学習内容	講師
Day1	 キックオフ	「基調講演（キーノートスピーチ）」：企画を問い直す考え方を有識者から学ぶ	任天堂 Wii 元企画担当者 玉樹 真一郎 氏
Day2	 <見つける編> アイデアの見つけ方	「アイデア発想」：問いの設定とアイデア発想のフレームワークを学ぶ 「仲間づくり」：社内外のパートナーと良質な協力関係を築くプロセスを学ぶ	Art lab PRISM 代表 (クリエイターチーム) 園田 励 氏
Day3	 <見つける編> 共感インタビュー	「共感インタビュー」：インサイトを探索する方法と心得 「体験デザイン」：優れた顧客体験をデザインするための方法論を学ぶ	bridge 代表取締役 (ビジネスデザインファーム) 大長 伸行 氏
Day4	 <伝える編> 社内外巻き込み術	「ケーススタディ」：企業内新企画の実例から学ぶパターンとノウハウの理解 「ストーリービルディング」：周囲を巻き込み協力者を得ながら企画を実現する方法	リコー株式会社 経営企画本部 兼 グローバル人事 稲田 旬 氏
Day5	 <作る編> コンセプトの作り方	「コンセプトメイキング」：覚悟を持てるコンセプトを共創するプロセス 「キャッチコピー・ネーミング」：それだ！感のあるコトバの作り方	株式会社サインコサイン 代表取締役 CEO / CO-CREATOR 加来 幸樹 氏
Day6	 プレゼンテーション	「プレゼンテーション」：企画アイデアの共有と更なる相互ブラッシュアップ	ゲスト 審査員

講師 プロフィール

成功失敗の実例を交えながら、企画や体験デザインに関する実践知を直接学ぶことができます



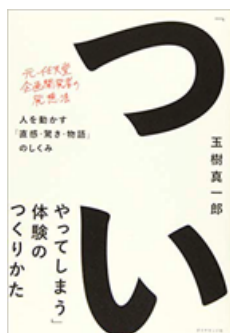
<Day1：基調講演（キーノートスピーチ）>

玉樹 真一郎 氏 任天堂で全世界1億台を売り上げた「Wii」の元企画担当者

1977年生まれ。東京工業大学・北陸先端科学技術大学院大学卒。

プログラマーとして任天堂に就職後、プランナーに転身。全世界で1億台を売り上げた「Wii」の企画担当として、最も初期のコンセプトワークから、ハードウェア・ソフトウェア・ネットワークサービスの企画・開発すべてに横断的に関わり「Wiiのエバンジェリスト（伝道師）」「Wiiのプレゼンを最も数多くした男」と呼ばれる。

2010年任天堂を退社。同年、青森県八戸市にUターンして独立・起業、「わかる事務所」を設立。全国の企業や自治体などで、コンセプト立案、効果的なプレゼン手法、デザイン等をテーマとしたセミナー、講演、ワークショップ、プレゼン等を年60回以上おこなうほか、コンサルティング、ウェブサービスやアプリケーションの開発等を行いながら、人材育成・地域活性化にも取り組む。2011年5月より特定非営利活動法人プラットフォームあおもりフェロー。2014年4月より八戸学院大学・地域経営学部特任教授。2017年4月より三沢市まちづくりアドバイザー。著書に『コンセプトのつくりかた』（ダイヤモンド社）『「ついやってしまう」体験のつくりかた 人を動かす「直感・驚き・物語」のしくみ』がある。



「ついやってしまう」体験のつくりかた 人を動かす「直感・驚き・物語」のしくみ

amazon

ベストセラー1位

商品開発カテゴリー
2019年10月2日付

元任天堂の企画開発者によるビジネスに活かせる発想法を大公開!

わかりやすく作ったつもりなのに人気の出ないサービス、盛り上がるよう企画したのに誰も来ないイベント、性能が優れているのに売れない商品、ビジュアルを工夫したのにウケの悪いプレゼン、将来のために「勉強しなさい」と言ってもまったくやらない子供たち、相手のことを思って一生懸命伝えようとしているのに、なぜわかってもらえないのだろうか…。

それは「人が動くしくみ」を知らないから。人の心を動かし「ついやってしまう」仕組みと手法について体系的にまとめたのが本書です。

ついやってしまう・思わず夢中になる・誰かにすすめてくなる商品・サービスのしくみとは？

企画・開発・マーケティング・営業等、幅広く役立つ体験デザイン(UX)の入門書です。



<Day2：アイデアのを見つけ方と磨き方>

園田 励氏 Art lab PRISM（クリエイターチーム） 代表

2007年京都造形芸術大学卒業後、テレビ・出版業界へ。その後、創業期のGroupon Japanに参画。UXを中心にデザイン領域全般を担当。事業安定期まで携わる。2014年から株式会社イグニスに入社。同社では恋愛・婚活サービス「with」のプロデューサー・UXデザイナーとして立ち上げから黒字化まで携わる。2019年より株式会社WARCに新事業のプロデューサーとして参画。同年、審査性クリエイティブギルド「Art lab PRISM」を発足。



<Day3：共感インタビュー>

大長 伸行氏 株式会社bridge（ビジネスデザインファーム） 代表取締役

2009年よりデザインファームのコンサルタントとしてデザイン思考を活用した商品・サービス開発、イノベーション人材育成プロジェクトをリード。2017年1月株式会社bridgeを創業。多様な業種、組織の200を超えるイノベーションプロジェクトを横断し得た数々の失敗経験を形式知化し、企業内新規事業の創出とイノベーション組織づくりを支援する。HCD-Net認定人間中心設計スペシャリスト。



<Day4：社内外巻き込み術>

稲田 旬氏 リコー株式会社 経営企画本部 兼 グローバル人事 チェンジエージェント

2005年リコー入社。8年以上の海外駐在の経験から「リコーの組織風土変革」をマイミッションに掲げ日本へ帰国。トップコミットの特命を受け、社員がイキイキと働き顧客価値を創造する企業文化を実現するため「3 LOVES PROJECT」の立ち上げや、社内の壁を越えて野心家をつなげる「社内限定版Newspicksプロジェクト」など、様々なアプローチで試行錯誤を繰り返し組織に揺さぶりをかける仕掛け人。



<Day5：ブレないコンセプトの作り方>

加来幸樹氏 株式会社サインコサイン 代表取締役 CEO / CO-CREATOR

九州大学芸術工学部卒業。2006年セプテーニ入社後、クリエイティブディレクターとしてダイレクトマーケティング、戦略PR、キャンペーン企画、TVCM、ソーシャルメディアマーケティング等様々な領域の案件に従事。また、運用型広告クリエイティブの最適な制作/運用手法の開発・研究を行い、カンファレンス登壇やコンテストでの受賞多数。2018年4月サインコサインを設立、代表取締役CEOに就任。インターナル/エクスターナルのブランディング、イノベーション創出等、多種多様なメンバーとコミュニティを形成しながら様々なファシリテーション手法を用い支援。さらに、プライベートでもネーミングやコピー制作を行う個人クリエイターとして活動する等、新時代のクリエイターの働き方を追求し、メディア出演やコンテンツ発信にも注力。LEGO®SERIOUS PLAY®認定ファシリテーター。



<全体ファシリテーター>

鬼海 翔 株式会社ワークハピネス ビジネスデザイナー / homeal株式会社 代表取締役CEO

早稲田大学商学部を卒業後、2010年に株式会社ワークハピネスへ新卒入社。自動車・家電・飲料・金融等の大手企業クライアントを中心に次世代リーダー育成や組織変革のプロジェクトを推進。2016年にイントラプレナーとして社内新規事業（異業種混合型のスタートアップスタジオ）の立ち上げ及び事業統括に就任。事業創造コンサルティング部門の責任者 兼 ビジネスデザイナーとして、3年弱で約50社及び100件近くの新規事業/インキュベーションを支援。2019年に“親子で一緒に食べられる幼児食宅配サービス”を展開するhomeal株式会社を創業し、フードスタートアップの起業家としても活動中。

プログラム企画運営元



会社名： 株式会社ワークハピネス

設立： 2006年4月 （創業2002年8月）

事業所： 〒105-0013
東京都港区浜松町2-6-2 浜松町262ビル2階

事業内容： 人材開発、組織開発、事業開発

資本金： 5,000万円

会社HP： <https://www.workhappiness.co.jp>

顧客企業：



会社名： 株式会社bridge

設立： 2017年1月

事業所： 〒160-0022
東京都新宿区新宿6-7-1-408

事業内容： 事業創出コンサルティング、サービスデザイン、イノベーション人材育成

資本金： 300万円

会社HP： <https://www.bridgedesigners.com/>

顧客企業：



※本資料は作成時点での事実に基づく内容であり、今後変更事項等が生じる可能性があることをご承知おきください。