

**平成26年度 文部科学省 委託事業
イノベーション創出に向けた高度コーディネート人材育成事業**

**イノベーション創出に向けた高度コーディネート活動を
チームで練習するための教材**

**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
プロジェクトチーム**

I.教材の概要と導入

1.教材の全体像、教材の背景

II.イノベーション創出アクティビティのデザインとファシリテーション

2.イノベーション創出アクティビティのデザイン

3.イノベーション創出アクティビティの1つとしてのワークショップのデザイン

4.イノベーション創出アクティビティにおけるファシリテーション

5.イノベーション創出アクティビティの1つとしてのワークショップのファシリテーション

III.イノベーション創出アクティビティの工夫

6.イノベーション創出アクティビティのよくある困りごと

7.アイデアから次のイノベーション創出アクティビティへつなげる

8.イノベーション創出アクティビティにおいてアイデアを可視化・具現化する

IV.イノベーション創出アクティビティにおいてアイデアを事業へつなげる

9.イノベーション創出における事業化の考え方

10.アイデアが提供する価値と価値連鎖を検討する

11.アイデアをビジネスモデルの側面から検討する

12.アイデアや事業を成長させるという観点から検討する:マーケティングの考え方の活用

13.アイデアや事業を成長させるという観点から検討する:アカウンティング、ユニットエコノミクスの考え方の活用

14.アイデアや事業を事業性という観点から検討する:ファイナンス、不確実性・リスクの考え方の活用