



Interactive
Story Learning

Future Story

フューチャー・ストーリー

開発・調査・製造・販売…

あなたの**選択** **Y** で成否が変わる！

事業開発を“物語”で学ぶ 「フューチャー・ストーリー」研修 ご紹介資料

双方向ストーリー研修 = Interactive Story Learning



- 1.なぜストーリーか
- 2.事業開発について
- 3.FSの進め方
- 4.実施について
- 5.体験者の声
- 6.最後に



株式会社東風社 〒733-0861 広島県広島市西区草津東2-10-12 www.tofusha.co.jp
代表取締役 幸本陽平 mail : ykomoto@tofusha.co.jp

開発者プロフィール / 主な著作

2002年、日本ロレアル入社。当時業界初の高級化粧品ブランドのオンライン販売開始や、メンバープログラムの運営などを担当。

2005年よりカネボウ化粧品、2008年よりポーラの子会社にて、百貨店向け化粧品ブランドのマーケティング、経営企画、海外進出などに携わる。

2010年、幸本陽平事務所（現・東風社）を設立。マーケティングやロジカルシンキングを中心に全国各地で研修やセミナー、コンサルティングなどを手がける。

これまで300社5,000人以上を指導、支援。
一橋大学商学部卒、中小企業診断士。



(株) 東風社 代表取締役
幸本陽平



過去の著作



何が学べる？どのように役立つ？

1. 若手～中堅社員 … 仕事の視野を広げ、視座を高められる

事業開発で必須の論点を「順番で」判断しながら進むため、実務の検討精度が上がります。事業開発プロセスを一通り体験し、実務での思考の抜け漏れが減ります。

2. 顧客視点で考える力が身につき、独りよがりの企画を避けられる

「ベネフィット」「顧客タイプ」「ペルソナ」などの顧客視点を重視しており、社内の論理や従来常識だけで企画を決める危険を理解できます。

3. 意思決定の質が上がり、曖昧な場面で迷いにくくなる

各種チャレンジでは「どちらを選ぶか」「何を優先するか」の判断・決定力が求められ、条件に応じた適切な選択基準をつかめます。

一般的な研修とどう違う？

1. ストーリーを進める疑似体験、没入しやすい

一般的 … 説明やワークの繰り返し

本研修 … 受講者=主人公で自ら判断、能動的に参加し、理解が深まる

2. 経営戦略・顧客分析・組織運営・販売など事業の全体を扱う

一般的 … 「マーケティングだけ」「リーダーシップだけ」などの単発

本研修 … 事業開発の全工程を一気通貫で疑似体験

3. コイン（得点）を参加者同士が競い合い、結果が明快

一般的 … 理解度は筆記テストや講師のレビューによりチェック

本研修 … 結果に応じてコインが付与、自然に競争してゲーム性と緊張感が加わる

1.なぜ、ストーリーなのか

[従来型]研修の悩み・課題

- 実務と直結しづらい
- 受講者同士の交流少ない
- 腹落ちしづらい
- 関与度低い・集中力低下



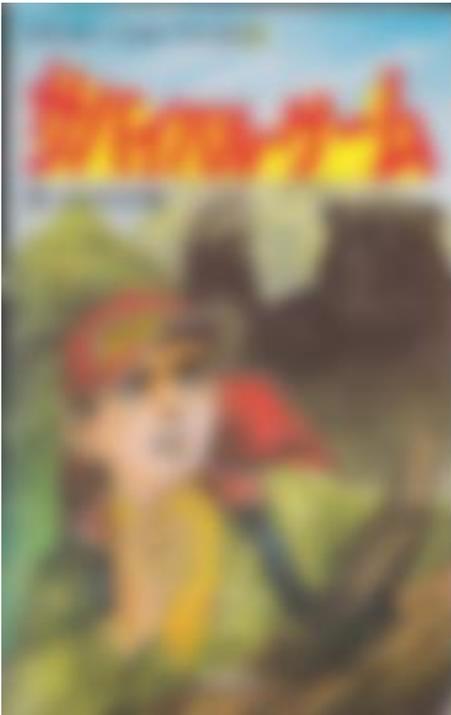
マーケティングゲーム研修を開発。
しかし、新たな声・ニーズ

- ✓ より高レベルを
- ✓ 経営全般を学べないか
- ✓ オンライン対応
- ✓ ゲーム以外で

1.なぜ、ストーリーなのか

ゲーム ▶ ストーリー！

Future Story
フューチャー・ストーリー



幼い頃に好きだった**ゲームブック**をイメージ

- 主人公になりきって物語が進む**当事者感**
- 選択によってストーリーが変わる**ドキドキ感**

※集合研修では難しいのでFSではコインの増減で対応

- ▶ 経営や事業開発の研修に最適
- ▶ 特に事業開発に絞り込む
- ▶ ストーリーだから夢中、のめり込む！

2.事業開発について

- テーマ ～ 新規事業開発



より広い「経営戦略」や「マーケティング」も含む

- 「お客様からお金をいただく」にはどうすればいいか？
- 事業を成立させ、利益を出すためにすべきことは？

社員を「言われたことを正確にやる」「改善する」人材から

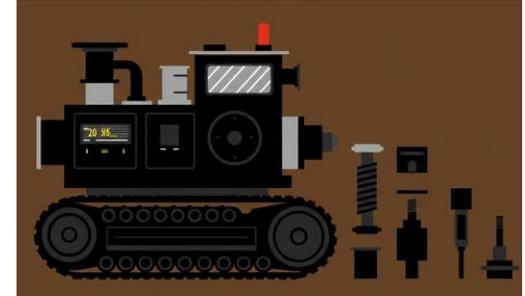
「自ら考え、実行し、利益を生み出す」人材へと育てたい

企業様におすすめします。

2.事業開発について

- ストーリー ～ 舞台は機械部品メーカー

あなたはモーターの振動について研究開発をしています。
ある日、社長が言いました。



モーターの振動を活用して、**???**を作れないだろうか？

あなたは新規事業開発の責任者に命じられます。
コンサルタントのコーモトさんの指導を受けながら取り組みます。



コーモトです。オンラインであなたを指導します。
一緒にがんばりましょう！

※ 業種・職種に関係なく楽しく学べます。前提知識は不要です。

※ 新規事業のアイデアの出し方は扱いません。

2.事業開発について

- FS内で取り扱うテーマ・用語 ※標準・フル版

経営戦略～マーケティング等、広範に学びます。

- 競争戦略
- 市場調査
- 3C
- 生産体制
- プレゼンテーション
- 人材マネジメント
- SWOT分析、PEST分析
- ベネフィット
- イノベーター理論
- ペルソナ設定
- ファイブフォース分析
- プロトタイピング
- ネーミング
- プロダクトライフサイクル
- チャンネル選定
- 組織開発
- 成長マトリクス
- LTV、アップセル・クロスセル

3.FSの進め方

基本は通常の研修と同様ですが、以下の3パートがあります。

ストーリー



講義



チャレンジ



3.FSの進め方

<p>ストーリー</p> 	<p>受講者が主人公となり、新規事業開発のストーリーが展開していきます。 講師が進行します。</p>
<p>講義</p> 	<p>一般的な研修と同様に、講師が用語や考え方などの講義・解説を行います。</p>
<p>チャレンジ</p> 	<p>FS研修の核です。 受講者が選択や回答をします。 それに応じてコイン（得点）が増減します。</p>

3.FSの進め方

チャレンジには3タイプあります。

チャレンジ



フューチャー・ストーリーの核です。
受講者が選択や回答をします。
それに応じてコイン（得点）が増減します。

①選択式 回答

与えられた選択肢から一つ選びます。

②自由式 回答

課題に対して答えを考えて回答します。

③プレゼンテーション

テーマに沿ってプレゼンテーションします。

※②③は採点基準に沿ってコインを付与します。

3.FSの進め方

- チャレンジ 一部の例

(例1)同社の戦略は次のうちどれ？ ※講義をふまえて出題

①○○○戦略 ②▲▲▲戦略 ③×××戦略

(例2)インタビュー調査、誰に行う？



A.大学の同級生の女性



B.機械工学の学者



C.カリスマ美容評論家

(例3) 開発商品を～にプレゼンすることになりました。
～をテーマにプレゼンしてください。

3.FSの進め方

- 講義スライド例 「講義→チャレンジ で理解度を問う」
「チャレンジ→講義 で解説する」両方のパターンがあります。

イノベーター理論&ペルソナ設定 まとめ



✓ イノベーター理論

- 新し物好き～保守的など、さまざまなタイプの顧客がいる。
- 自社商品は誰向けか、そのために何が最適か判断する。
- × 画期的・業界初の商品をテレビCM

✓ ペルソナ

- 顧客を「ひとり」レベルに絞り込む。
- 単なる架空・思い込みではなく、事実に基づいて設定する。
- 「広く浅く」ではなく「狭く深く」する。

4.実施について

標準版（フル）

7時間

要点短縮版

3時間

超短縮版※

1.5時間

いずれも調整は可能です。貴社のご要望をお知らせください。

- グループ対抗戦です。1グループは3-5人が標準です。
- 会場・準備物などは一般的な研修と同様です。
- 獲得コインが多い=事業開発の能力が高い、とは限りません。実際のビジネスと同様、運や偶然の要素もあります。

ご相談・お見積りは無料です。気軽にご相談ください。

※超短縮版は、時間の都合上、知識習得よりもエンタメ性やコミュニケーションに重点を置いています。そのため、交流会やチームビルディングに向いています。

5.体験者の声

 <p>20代女性 IT業</p>	<ul style="list-style-type: none">•ゲームみたいに進められるのが良かった•コイン貯まるの地味にうれしい → モチベあがる•ただ聞くより、自分で選んで動かすから頭に残る•講師の人のリアルな話も参考になった、研修ではあまり聞けないので
 <p>30代女性 製造業</p>	<ul style="list-style-type: none">•普段の工場仕事と全然違う頭の使い方だった•市場調査とか、やったことなかったから新鮮•チームでやるの意外と楽しく、普段話さない人とも協力できた•研修っぽくなくて飽きなかった
 <p>50代男性 金融業</p>	<ul style="list-style-type: none">•理論は知ってたけど…ストーリー形式だと「自分事」になる•選んだことによってポイントが変わるのがリアル•講義だけより印象残る感じ、実際の仕事にもつなげやすいかも•最近の若手の考え方をのぞけたのも面白かった

最後に

楽しい！



交流！



学べる！



実践的！



- 学び+ストーリーで、集中・腹落ち・交流
 - ・ストーリーで集中・没入・自分ごと
 - ・コイン（得点）で競争、コミュニケーション活性化
- 「楽しかった」だけでは終わらない、
 - ・事業開発を実行できる人材になる！