

Producer's method  
basic β

イノベーション・ノート

**INNOVATION NOTE**

無料版





## 本書の説明

---

この電子ブック「イノベーション・ノート無料版」は、イノベーションをおこすプロジェクトを構想するためのヒントとワークシートを収録しています。

本書の目的は、今後発売を予定している別冊の印刷製本版、自分プロジェクト企画構想手帳「イノベーション・ノート」の目次と一部の内容を紹介することです。

印刷製本版には実際に書き込みをする7プロジェクト分のワークシートを収録し、さらに人脈や気づきメモなどを記述するワークシート増強したA5サイズの手帳ノートとする予定です。

なお、都合により書籍タイトルや内容が変更になる場合がありますので予めご了承ください。

もし、本書との出会いによって読者のプロジェクト企画構想のお役に立てれば幸いです。

株式会社イノベーションコンサルティング

代表取締役 古谷 彰男



---

**enjoy.**



## はじめに

---

### エンターテインメント世界のアーティストとファンの関係はどうすれば、ビジネスシーンで活かせるのか。

私はこれまでの20年間のビジネスの現場で、新しい価値を生み出す「プロデューサー・メソッド」を実践してきた。開発途上であるが、世の中を変えようという志ある人たちとこのメソッドをシェアしたい。

「もしも高校野球の女子マネージャーがドラッカーの『マネジメント』を読んだら」（岩崎夏海高生 著）などでも有名な経営学者のピーター・ドラッカー氏は「顧客に聞く」ことの大切さを提唱しており、ビジネス界ではこのことは誰もが知っている。

しかし、ビジネス常識の思い込みが邪魔をして自由な発想ができない。仕事として真面目に考えれば考えるほど、理屈っぽい無味乾燥な**ビジネス企画**になってしまう。現実に行動する時には、なかなか「**楽しさをシェアする**」という発想は難しい。

私が現代のビジネス・リーダーに提案したいのは、ファンと楽しさをシェアする「**エンターテインメント発想**」で事業を見つめ直すことである。



---

もし、あなたが組織秩序の維持・問題解決・競争戦略などの  
**ビジネス発想**に限界を感じているとしたら、これまでのビジネス  
の常識的な発想を一旦リセットしてみてはどうだろうか。

「**ファンを楽しませる**」という発想でリ・スタートすることによって  
新境地を発見できるかもしれない。

努力をしているものの、まだまだ才能を眠らせている同僚や  
部下たち。彼らを奮い立たせるような**プロジェクト**を生み出そう。  
自らが考え行動した個人の成功体験は**情熱**を呼び覚まし、  
ひいては世の中を変えていく企業の原動力になる。

この「イノベーション・ノート」が新しいスタイルとクリエイティブな世界を生み出すことに役立ち、イノベーションにつながれば幸いである。

2012年12月3日

株式会社イノベーションコンサルティング

代表取締役 古谷 彰男



# 目次

---

## イノベーションの発想

p9

1. イノベーション・ノートとは
2. グループ会議での活用
3. グループディスカッション
4. 発想と行動
5. 維新
6. ファン
7. プロデューサー
8. クリエイティブ・マインド
9. チーム
10. オリジナル
11. 発想を変えれば、戦略は変わる
12. 実現のストーリー
13. イノベーション・チェック
14. イノベーションの壁
15. 自分プロジェクト



# 目次

---

## プロデューサー・メソッド・ワークシート

	p30
ワークフロー	p31
ワークシート・セット1	p32
● 自分プロジェクトINDEX	
● 「Facts」 観察と事実の収集から気づき	
● 「enjoy.」 ファン価値観	
● 「Wish」 願いをかなえる	
● 「OldNew」 時代観	
● 「Action List」 行動リスト	
● 「Casting」 キャスティング	
● 「NetMatrix」 モノとコトの関係	
● 「あつめる」 実現ストーリー	
● 「とどける」 実現ストーリー	
● 「つなげる」 実現ストーリー	
● 「Challenge」 課題解決による推進	
● 「TmeLine」 タイムラインによる進行	
ワークシート・セット2	p 58
ワークシート・セット3	p 84
ワークシート・セット4	p 110
ワークシート・セット5	p 136
ワークシート・セット6	p 162
ワークシート・セット7	p 188





---

## プロデューサー手帳

p 214

Facts X 24

p215

People X 12

p239



---

# イノベーションの発想



# イノベーション・ノートとは

---

**イノベーション・ノートは  
新しい発想でプロジェクトを企画構想するための道具である。**

この手帳は**プロデューサー**の発想を視覚化し**物事の本質**を導き出し実現する世界観の構築を目的としている。新しい発想で「**考えること**」と「**行動すること**」に着目し、日常のアイデア収集から企画構想し実行計画に落としこむ。最終的にはプロジェクトを成功に導くまでの**ワークフロー**をサポートする。

前半はイノベーションノートを利用する**プロデューサー・メソッド**の考え方、後半はアイデア・メモや会議ノートとして企画構想が可能な書き込み式**ワークシート**になっている。

このワークシートの利用者は、これからビジネスを経験する新入社員から今具体的な業務プロジェクトを抱えているスタッフ・リーダー、事業を生み出す事業責任者、ベンチャービジネスを立ち上げる起業家、確立した事業を持つ経営者まで、**ビジネスを学びクリエイティブな仕事に取り組む人びと**が利用することを想定している。また、マネジメントクラスの人びとには部下の育成にも役立てられるのではないだろうか。

# 発想を変えれば、戦略は変わる



**製品**  
**売上・利益**  
**ビジネス**



**新しい体験**  
**出来事**  
**生活スタイル**

a	b	c
・価格	・量	・管理
・品質	・規模	・分析
・機能	・市場占有率	・工程

a	b	c
d	e	f
g	h	i



# イノベーション・チェック

---

- 追い風に乗っている。
- モノや技術を売ろうとしない。
- 高品質・高機能・低価格よりも大事なコトがある。
  
- 他人のルールで仕事をしない。
- 優秀な人材、潤沢な資金、設備投資に頼らない。
- 常識の枠外で考える。
- できないことを実現する。
  
- 新しい体験をつくっている。
- 新しいスタイルを生み出している。
- 顧客や取引先にファンがいる。

Yes

/ 10



# ワークフロー

Date - -

			A	B	C
1.	Facts	(気づきの収集)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	enjoy.	(ファン目線の楽しさ)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Wish	(ファンが叶えてほしいこと)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	OldNew	(今と昔を比べる)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	Action List	(やるべきこと)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	Casting	(才能を集める)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	Netmatrix	(モノとコトの視点)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

---

			A	B	C
1.	あつめる	(誰から、何を)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	とどける	(誰に、どうやって)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	つなげる	(目的、反響)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Challenge	(課題の解決)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	Timeline	(実現の優先順位)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

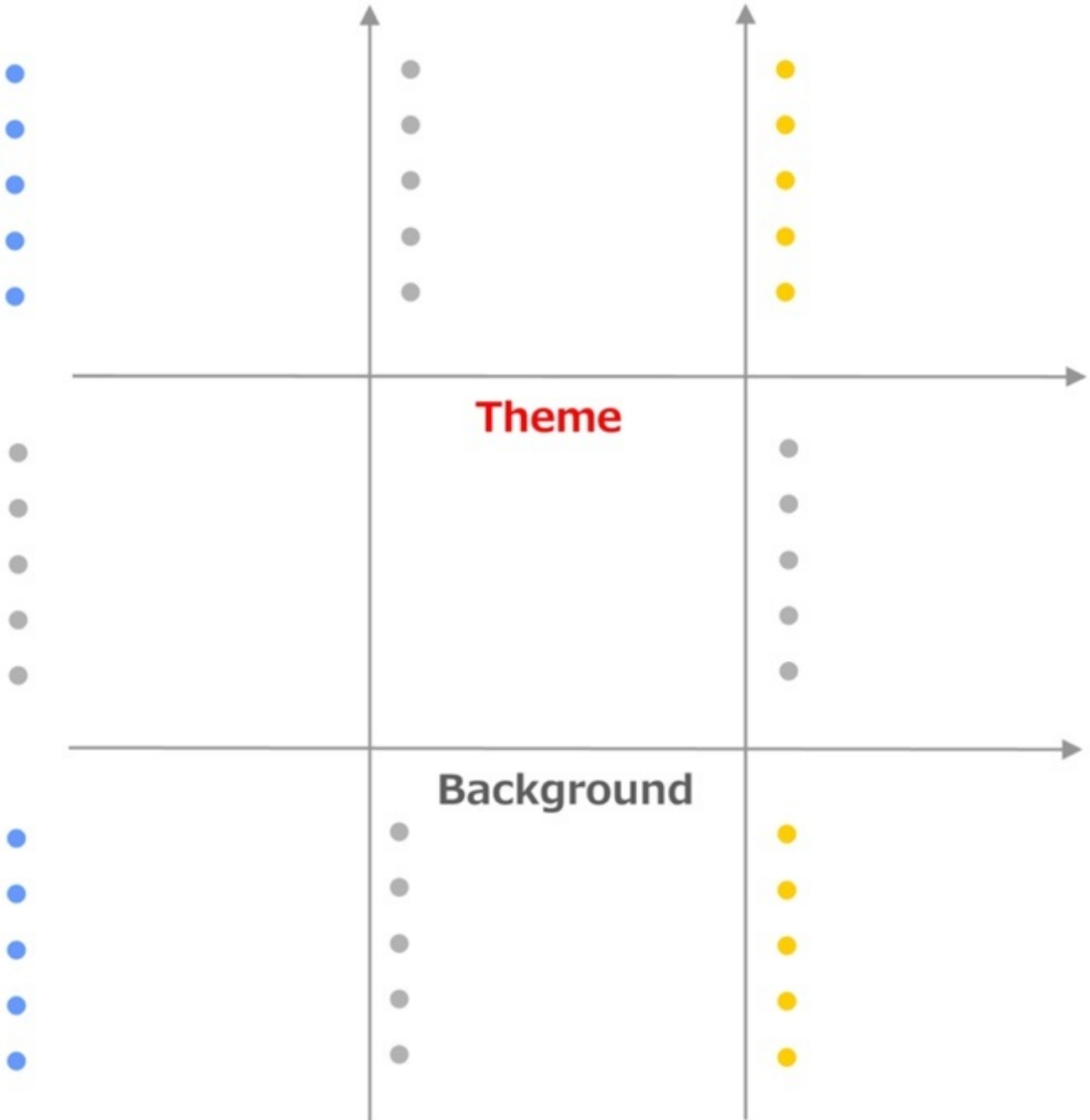
# NetMatrix



Date - -

**Mono**

**Koto**





## 別冊での発売予定

### イノベーション・ノート

～ ファンを楽しませる熱い人びとのビジネス発想 ～

著 者 古谷 彰男

予定価格 1470円

内 容 A5版 260ページ

## プロデューサー手帳 プロジェクト発想術 の解説書

- プロジェクト手帳の活用法
- ファンの願いをかなえるビジネス発想
- ひとを巻き込み実現する行動原則



発行販売 株式会社イノベーションコンサルティング

<http://www.innovation-i.com/>

オンデマンド印刷製本によるネット通販です。

詳細は上記ウェブサイトにてご確認ください。





## 別冊での発売予定

# イノベーション・ノート ～ 自分プロジェクトの企画構想手帳 ～

著 者 古谷 彰男

予定価格 1470円

内 容 A5版 256ページ

## プロデューサー手帳 プロデューサー・メソッド 実践するワークシート！

- あなたの気づきをメモする
- ファンの願いをかなえるビジネスを発想する
- ひとを巻き込み実現のために行動する



発行販売 株式会社イノベーションコンサルティング

<http://www.innovation-i.com/>

オンデマンド印刷製本によるネット通販です。

詳細は上記ウェブサイトにてご確認ください。



## 著者紹介

---

**著者 古谷 彰男 (ふるたに あきお)**

1968年兵庫県出身。1991年神戸大学経営学部経営学科卒業。新興企業に資本投資を行う政府系ベンチャーキャピタルの大阪中小企業投資育成株式会社を経て、2001年着信メロディ配信サービスを生み出し世界に広めた株式会社フェイス（現在、東証一部上場）の経営に参画。上級執行役員経営戦略室長、ビジネスインテグレーション事業部長としてデジタルコンテンツ配信事業を拡大。インターネット電子マネー・着信メロディ配信サービスなど数多くのM&Aを手がけグループ企業の社外取締役・社外監査役に就任。2004年オンラインゲーム事業を立ち上げソーシャル・ネットコミュニティの先駆けをプロデュース。

2008年、株式会社ウェブマネー代表取締役社長に就任し、JASDAQ NEO市場に株式上場後の組織・運営体制・成長戦略の再構築を手がけた。2011年大手通信会社KDDIによるTOBまでの3年間で携帯・スマートフォンの決済に収益基盤を拡大。

2011年6月 イノベーションをおこす企業を支援する株式会社イノベーションコンサルティングを創業し代表取締役社長に就任。成長支援・ビジネス提案・M&Aを推進。



