体験型研修などビジネスで使える
オリジナルゲーム開発

2018/04/12

株式会社遭遇設計

https://so-guu.com

体験型ビジネスゲームの活用例

遭遇設計

私たちは【オリジナル開発した体験型ビジネスゲーム】で
「経験やカン、コツ、ノウハウを広めたい。」を

[安く・短時間で・体得者多く]実現しております。

新しい研修として
熟達者（ベテラン、教授など）の**経験やカンの伝授**に

社史の代わりに
経営陣の**思いを伝えるツール**として
社員やその家族たちのエンゲージメントUpに

採用試験として
人間性と社風の相性**マッチングの確認**に

マーケティングツール
クライアントへの新しい**ドアノックツール**として

ブランディングの一環として
子供や非利害関係者に**広く知られるツール**として

③ オリジナルビジネスゲームの開発（toB）

状況を再現する「**オートマ・ワークショップゲーム**」

①ビギナー向けではなく、**エキスパート育成用**

②**暗黙知**（＝ベテランの経験・カン）を伝承できる

③講師の力量差があっても**意図通りの体験**を再現

④講師なしで、プレーヤーの**自主訓練を可能**に

⑤それでいて**面白い・楽しい**内容に

東京大学との共同研究開発

NHKおはよう日本 掲載

大学での講演（東京大学・法政大学）

上場企業の研修を開発

日経ムックに掲載

③ オリジナルビジネスゲーム開発　内容と価格

遭遇設計

基本パック（300万円～）

- **納品物：カードツール　100部**
  - 1部（カード:～68枚＋箱:1つ＋説明書1枚）
  - 追加印刷は可能。買切り。
- **編集会議 2h×12回（隔週＋α）**
  - コンセプトの校正
  - ノウハウのツールシステム化
  - 説明書の校正
  - **※作業は貴社**
- **制作業務（貴社は確認 / 作業は弊社）**
  - ツールデザイン
  - ロゴ
  - 印刷（製造）
- **ツールを使った活動・**
  研修・イベントのコンサルティング
  - 開発したツールを使った研修やイベント、そのスライドのブラッシュアップ
- **ツールの販売**
  - 弊社サイトや展示会での販売
- **※非提供物**
  - ノウハウやテーマなどの企画
  - 基本的に**貴社が作家**部分を担当、**弊社が編集・デザイン・製造**を担当

オプション

- **内容そのものの企画〈＋200万～〉**
  - 基本パックの作家部分
- **著作権 譲り渡し〈＋200万～〉**
  - 著作人格権の非行使
- **ボードツール〈＋150万～〉**
  - パーツの開発など
- **大量製造〈＋要相談〉**
  - 例：［36枚カード＋箱］500部追加なら約100万円
- **研修スライド制作〈＋50万～〉**
  - ツール解説部分
- **特急〈＋300万～／限定数のみ〉**
  - ５ヶ月以内
- **説明書おまかせ〈＋30万～〉**
  - 説明書を全て書き上げる。
- **販路サポート〈＋要相談〉**
- **インストラクター制度構築〈＋300万～〉**
- **サイト制作〈＋60万～〉**
- **チラシ制作〈＋10万～〉**
- **説明の動画制作〈＋25万～〉**

③ オリジナルビジネスゲーム開発　流れと必要事項

遭遇設計

実施の流れ

- お試し編集会議（無料）
- 契約書締結
- 編集会議 2h×最大12回
  （作家作業は貴社担当）
- コンポーネントデザイン制作
  （弊社担当）
- テストプレイ（両社担当）
- 調整（両社担当）
- 校正（弊社担当）
- 印刷（弊社担当）
- 研修・イベントのテスト確認
  （両社担当）
- 販売
  （貴社＋ご希望に合わせて弊社も）

お客様の必要事項

- 社内を巻き込む事へのコミット
- 工程への理解
- 内容の絞り込みとその社内合意
- 途中での制作終了時の確認

③ オリジナルビジネスゲーム開発　チームメンバー

遭遇設計

実務・実生活で使える学びが得意。
ツール研修「ウツ会議」は**参加者の70%がうつ病に対処可能に**。
専門学校のゼミでは**約90%が正社員就職**。

広瀬眞之介（全体統括・研修 担当）
体験研修 開発者 兼 講師

日本初の「**アナログツール編集社**」を立ち上げる。これまでに**担当したツールは100本を越え**、50人以上のツール作家を擁する。中には小中学生の作家も。

石神康秀（ツールシステム 担当）
ツール編集者 ／ ゲーミフィジャパン 代表

電化製品**マニュアルの制作、外国語翻訳、海外商品の翻訳**を行う。
宇宙開発団体「リーマンサット」の広報担当。
科学技術やその意義を広める。

菅田朋樹（マニュアル 担当）
マニュアルライター・編集者

日本のEC黎明期よりマーケティングを担当、**「伝わる、売上の上がる」企画・デザインが得意**。メンタルヘルス研修という難しいテーマの「ウツ会議」デザインを担当。**売上を250%増へ**。

高槻和美（コンポーネントデザイン 担当）
アートディレクター ／ ECコンサルタント

代表作「ぷよぷよ」「バロック」等。**『文化庁メディア芸術祭』審査委員**(2014-2016)。
宣伝会議「編集ライター講座」講師。
元立命館大学映像学部教授。

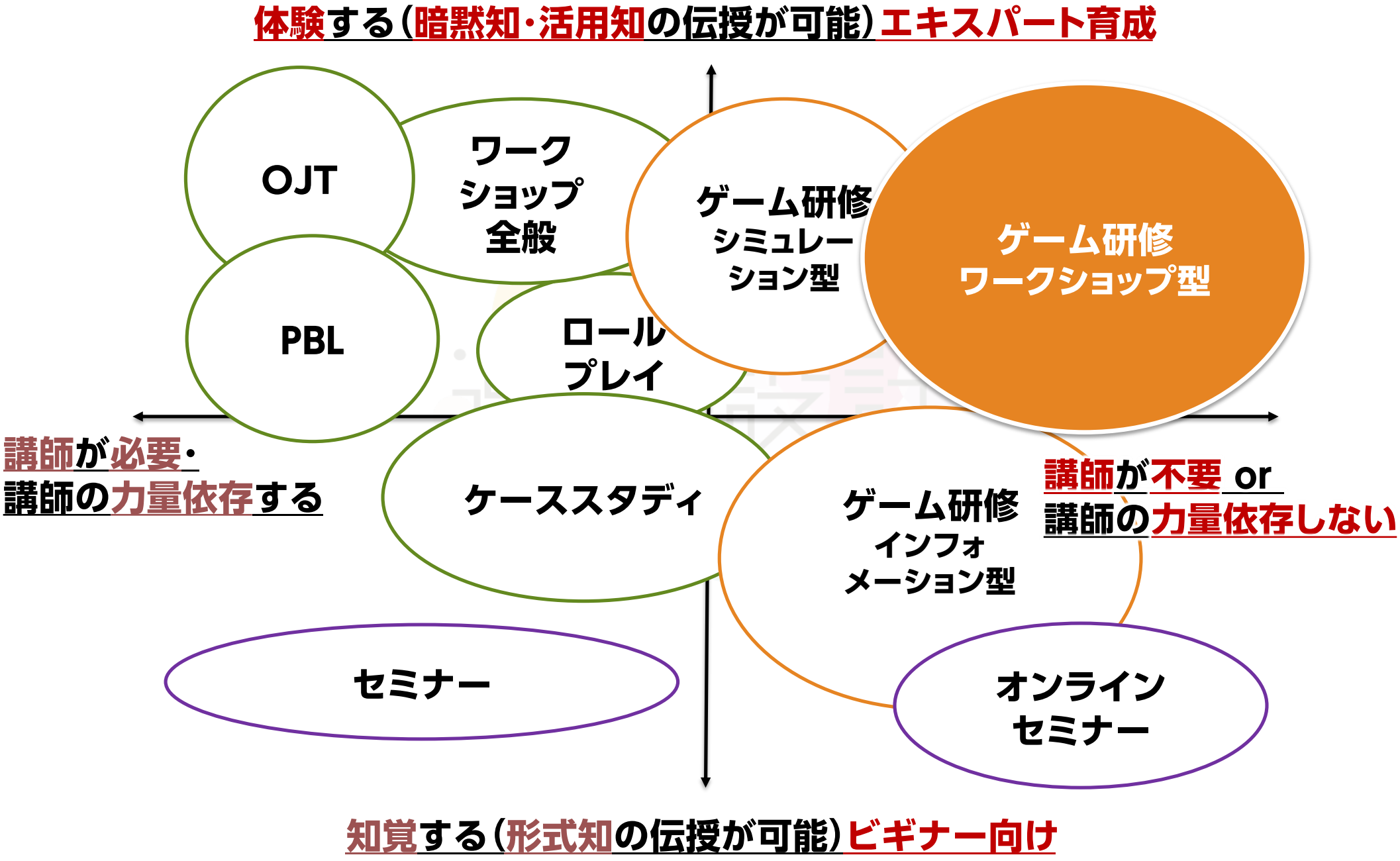
米光一成（監修：ツール）
ツール作家 ／ デジタルハリウッド大学 教授

「創造的なコラボレーション」の新たな姿と意味を探る。共著に『ダイアローグ 対話する組織』『**企業内人材育成入門**』『**越境する対話と学び**』など。

長岡健（監修：研修・学び）
法政大学経営学部 教授

豊富な学習方法から最適な研修を提供

遭遇設計



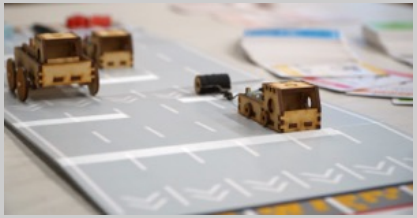
ニーズに合わせて研修内容やツールを構築

遭遇設計

	セミナー型	従来型 体験型研修	ゲーム研修 インフォメーション型	ゲーム研修 シミューレーション型	ゲーム研修 ワークショップ型
知覚 （形式知）	◎	△	○ ビギナー向け	△	×
体験 （暗黙知 /活用知）	△ （デスクワークは 体験可能）	◎ エキスパート育成	×	◎ エキスパート育成	◎ エキスパート育成
時間	○ 短時間に 分割可能	△～× 短時間に分割可能 ～長期まで	○ 短時間に分割可能	× 数日かかる	○ 短時間に分割可能
講師の有無/ 力量依存	△ あり （オンラインセミナーは’○なし’）	× あり	○ なし	× あり	○ なし
得意分野	知識の習得 デスクワーク の訓練	良い講師を活かす 研修の質をできる だけ高める	手軽に知る 敷居を下げる	垂直研修 （前提の教育を必要とするもの。企業会計など）	反復訓練（稽古） 現実不可能な事 の訓練 （災害対応など）
該当商品	一般的な座学	ワークショップ ロールプレイ OJT	○○カルタ XXすごろく	MGゲーム	ヒーローインタビュー カウンセリングの極意 地方想生 etc..

開発したオリジナルビジネスゲームの一部

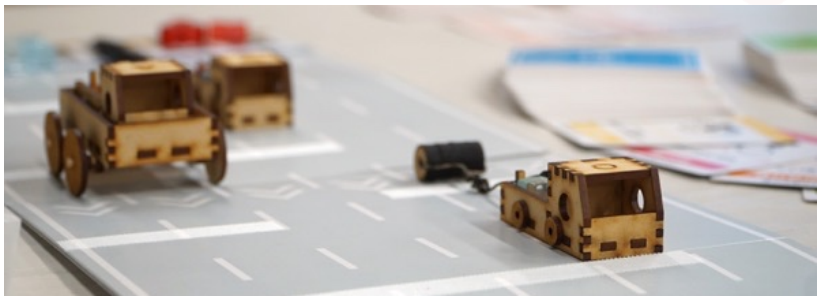
遭遇設計

タイトル	カウンセリングの極意	Let's Play Innovation	としまアートステーションYの作り方	タフネスWORK
写真				
内容	カウンセリングの入門 （東京大学共同開発）	事業開発のリスク対応 （自社開発）	地域のアート拠点づくり （監修）	メンタル・タフネスの理解 （上場企業の研修開発）
身につくもの	・コミュニケーション能力 ・傾聴力 ・アドバイス力	・事業開発 ・商品開発 ・リスク対応	・地域活動 ・住民活動 ・アートプロジェクト	・メンタル・タフネス ・メンタルヘルス ・レジリエンス
種類	シチュエーションツール (短時間／暗黙知／講師不要)	インフォメーション＆ シチュエーションツール (短時間／暗黙知＆形式知／講師不要)	シチュエーションツール (短時間／暗黙知／講師不要)	インフォメーション＆ シチュエーションツール (短時間／暗黙知＆形式知／要講師)
対象や利用シーン	・管理者、営業、エンジニア、新社会人、カウンセラー、人事など ・1on1、要件定義、マーケティング、新規事業などの研修	・新規事業担当者、起業家候補、商品開発者、ベンチャー企業社員など ・起業家・イントレプレーナー・M＆A担当者などの育成研修	・地域住民、アーティスト、ボランティア、行政マンなど ・アート体験。地域プロジェクトなどの研修。地域資源の活用などのワークショップ、地域住民のコミュニティづくり。	・管理者、人事、新入社員、中堅など ・離職防止、セルフケア、メンタルヘルスなどの研修
人数	２～４人	２～３人	３～４人	４～６人
時間	30～40分	10～20分	20～30分	研修は2時間
価格	12,000円	10,000円	無料配布 「としまアートステーション構想」で検索	非売品（研修のみ提供） お問合わせは㈱アドバンテッジリスクマネジメント様まで

実績

遭遇設計

- **研修実績**
  - 三井不動産
  - コニカミノルタ ジャパン
  - ホンダテクノフォート
  - 文祥堂
  - 経団連
  - 茨城県 下妻市
  - 滋賀県 大津市
  - 東京都 豊島区
  - その他 多数



上場企業の研修をボードゲーム化

- **講演実績**
  - 東京大学
  - 慶応大学SDM
  - 法政大学
  - 東京都 大田区
  - アサヒグループHD
  - デンソー

- **メディア掲載**
  - NHK　おはよう日本
  - 日経ムック
  - 産経新聞
  - 週刊 SPA！

- **共同開発/共同研究実績**
  - 東京大学　川上研究室
  - 一部上場企業

NHKおはよう日本 紹介

東京大学での講演

日経ムック 掲載

無料「説明＋体験＋お試し編集会議」のご案内

遭遇設計

最後までご覧頂き、ありがとうございました。

体験型ツール研修や開発は、手にとったり、やってみないとわかりにくいので、

「説明＋体験＋お試し編集会議」

は **無料** です。

ご希望の方・詳細を確認されたい方は、

下記連絡先までお気軽にお問合せ下さい。

お試し編集会議の内容(1～2h)

- 目的と要件の確認。
- ツールと研修の体験。(実プレイ)
- ゲーム開発の詳細や流れの説明。
- 目的のツールの可能性。

※ 場所は関東内。遠方時は要交通費。

社名	**株式会社 遭遇設計**（Encounter-design. Co., Ltd.）
設立	2011年
取引実績	三井不動産株式会社、コニカミノルタ株式会社、株式会社文祥堂 東京大学、株式会社アドバンテッジリスクマネジメント etc.
連絡先	**Mail : info@so-guu.com** **Tel : 03-4400-2201**
代表	広瀬眞之介（1982年生／デジタルハリウッド大学大学院修了）