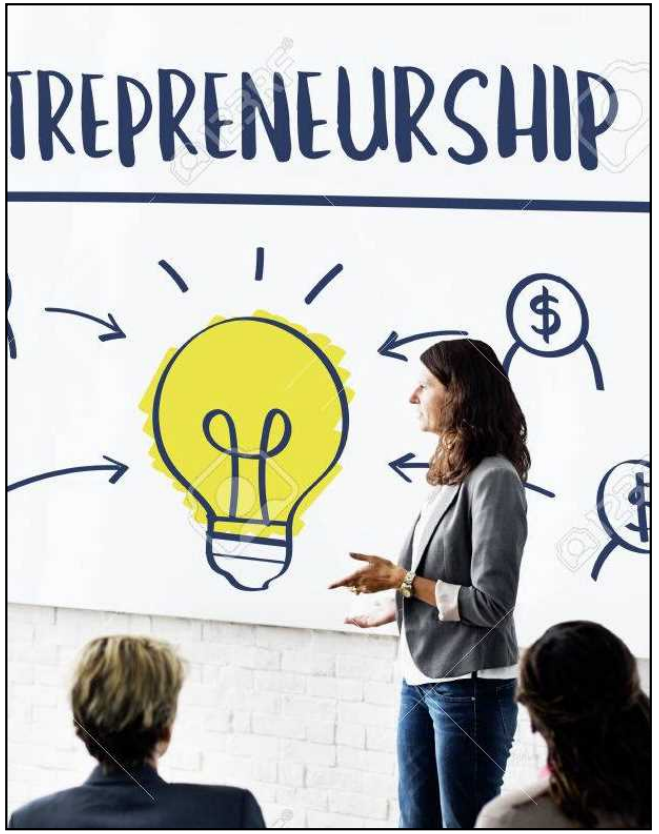
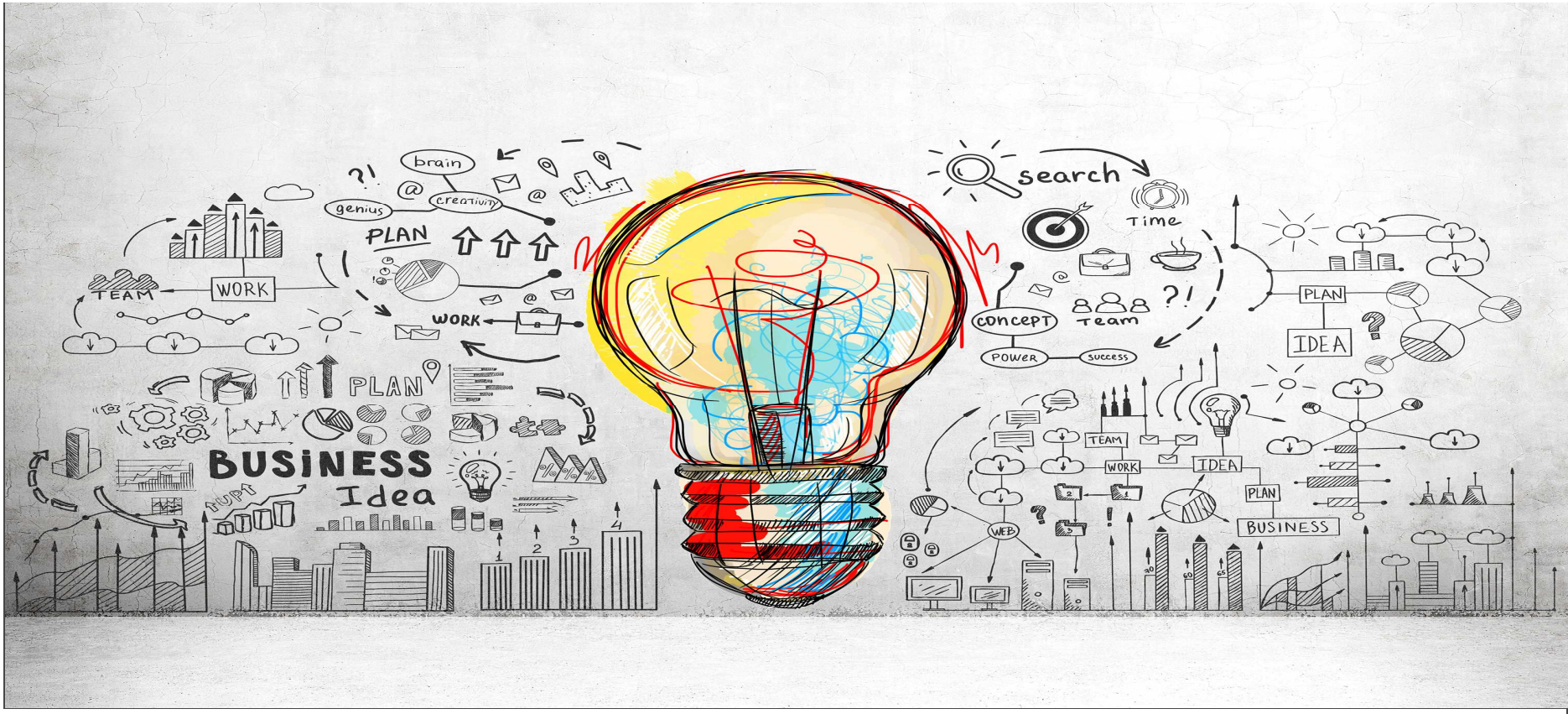
組織内起業家研究会
2022年度活動報告

JUAS Intrapreneurship Study Group

活動報告内容

1. 本研究会について
2. 今年度の活動紹介
3. グループ調査研究成果
4. 2022年度の振り返り




brain
genius
creativity
PLAN
WORK
TEAM
BUSINESS
Idea
search
Time
concept
Team
POWER
success
PLAN
IDEA
TEAM
WORK
IDEA
PLAN
BUSINESS
WEB

1. 本研究会について

組織内起業家研究会について

■ 研究テーマ：

「組織内起業家」人材の行動特性、スキルセット、左記人材が活躍できる組織とは？

■ 研究会幹事

- 部会長　　斉藤　学氏（スカイライトコンサルティング株式会社）
- 副部会長　早川　晃氏（アイエックス・ナレッジ株式会社）

■ 研究会概要・方針

- 社会課題の解決に繋がる実テーマベースで考える。
- イノベーションを生み出すためのアイデア・手法を積極的に取り入れる。
- 自社事業・自分の業務経験と離れたところから考えてみる。
- 関連するゲスト講演や事例研究通じて基礎知識を高める。
- 疑似事業プラン作成プロジェクトを体験する。

2022年度活動方針

■ 過去2年間の活動

- 1年目：事例研究、ビジネスモデルキャンパス（BMC）
- 2年目：事例研究、グループ調査研究

■ 2022年度活動方針

- 3年目は研究会で実際に新ビジネス立ち上げ検討をしたい！
- “Withコロナ”でリアル（会場に集まって）に議論できる機会を是非作りたい！

参加メンバー

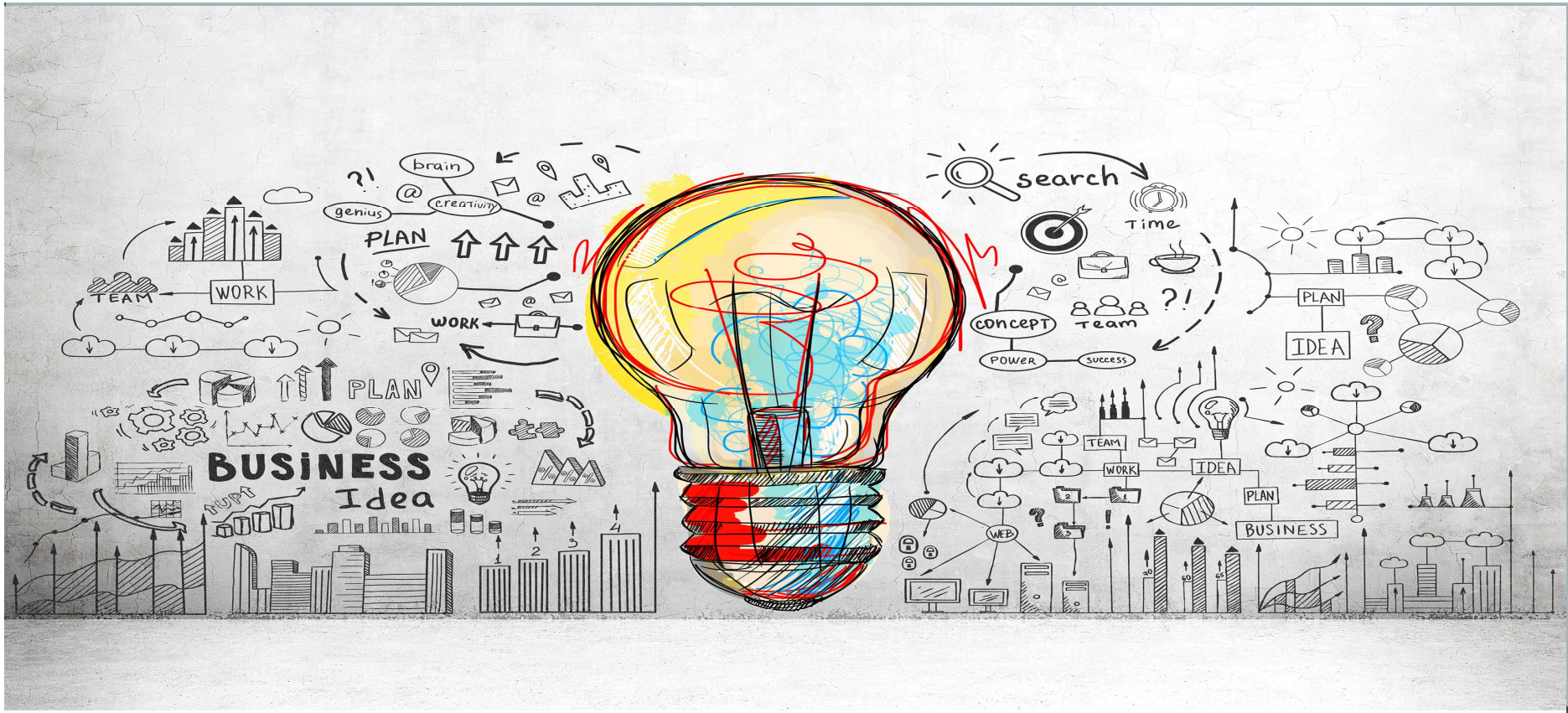
No	参加企業
1	スカイライトコンサルティング株式会社
2	アイエックス・ナレッジ株式会社
3	株式会社ＩＨＩ
4	アイティアクセス株式会社
5	旭化成株式会社
6	パナソニック株式会社
7	NECソリューションイノベータ株式会社
8	シナネンホールディングス株式会社
9	株式会社中電シーティーアイ

No	参加企業
10	日本製鉄株式会社
11	東日本旅客鉄道株式会社
12	第一生命情報システム株式会社
13	アルファテックス株式会社
14	株式会社ＪＡＬインフォテック
15	株式会社プライド
16	株式会社読売新聞東京本社
17	株式会社東レシステムセンター

2023年度は17社が参加しました。

全体会スケジュール案

回	開催月	開催形式	全体テーマ	グループ討議
第1回	6/22（水）	会場	キックオフ・メンバー顔合わせ（お互いを知る）	研究会方針説明 メンバー自己紹介
第2回	8/5（金）	オンライン	解決テーマの仮設定（自社・自身のできる／やりたいことを整理）	前半：全体レク 後半：グループ討議
第3回	10/19（水）	会場 ※日帰り合宿	「ユーザーニーズ」と「ソーシャルインパクト」を考える	前半：全体レク 後半：グループ討議
第4回	11/29（火）	オンライン	新ビジネスの骨格を考える（デジタル技術で解決できること）	前半：事例研究 後半：グループ討議
第5回	12/16（金）	オンライン	事例研究（ゲストとの意見交換）	講演振り返り・意見交換
第6回	1/18（水）	オンライン	ビジネスモデルを考える	BMCの作成
第7回	3/9（木）	会場	ビジネスモデルを考える グループ発表	BMCの作成 グループ発表


brain
genius
creativity
PLAN
WORK
TEAM
WORK
PLAN
BUSINESS
Idea
search
Time
CONCEPT
Team
POWER
success
PLAN
IDEA
TEAM
WORK
IDEA
PLAN
WEB
BUSINESS

2.今年度の活動紹介

そもそもイントラプレナーとは？

新しいビジネスを組織内で立上げる際にその役割を担う人材

アントレプレプレナー		イントラプレプレナー
ホワイトキャンパス	軌道	組織のビジョン・戦略
知人やVCから資金を調達	資金	CFOから資金を調達
知人やコネで人材を調達	人材	HRから人材を調達
自ら意思決定	意思決定	社内プロセス、ルールの対応

デジタル時代の「社内起業家育成法」（大前研一著）より

全体会での活動

研究会活動を通じビジネスアイデア創出手法の検討を行います。

ステップ	Purpose 実現したい 未来を共有する	Sympathy 共感と真のニーズ を認識する	Technology デジタル技術で 変革を促す	Modeling ビジネスモデル を考える
手法	• バックキャスティング • SDGs	• ペルソナ分析 • 共感マップ • インサイト（洞察）	• DX • デジタル・ディスラプション	• ビジネスモデルキャンパス（BMC）
視点	• 自分自身が解決したい身近な社会課題（普段からリアルに考えられるか）	• 個人自身が「いいね」「あればいいな」「できたらいいな」と思えることか？	• デジタル技術を利用が社会や市場の慣習、制度、行動様式の刷新を促すか？	• 社会性と経済性が両立できるか？ • 持続可能な事業として成立するか？

ビジネスモデル分析ツール

ビジネスモデルキャンパス（BMC）

<table>
<tr>
<td rowspan="2"><u>主要
パートナー</u>

ビジネスに必要なパートナーは?</td>
<td><u>主な活動</u>

価値提供に
必要な活動は?</td>
<td rowspan="2"><u>顧客への
提供価値</u>

顧客にどんな
価値を提供するか？</td>
<td><u>顧客との
関係</u>

顧客とどんな
関係を作るか？</td>
<td rowspan="2"><u>顧客
セグメント</u>

価値を提供する顧客層は？</td>
</tr>
<tr>
<td><u>主なリソース</u>

価値提供に
必要なリソースは?</td>
<td><u>流通チャネル</u>

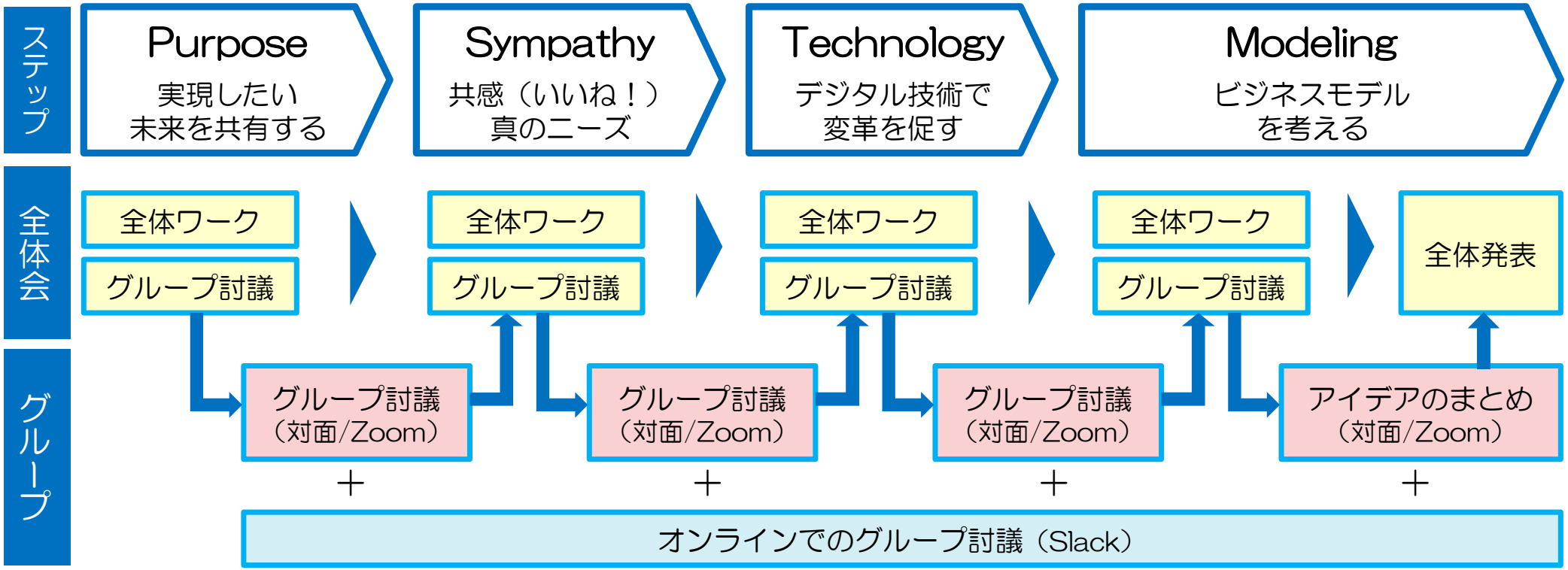
価値提供の
チャネルは?</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3"><u>コスト</u>

価値提供に発生するコストは？</td>
<td colspan="2"><u>収入</u>

価値提供に発生する収益は？</td>
</tr>
</table>

検討の進め方

研究会活動はオンライン・オフライン双方でのハイブリットで進めました。



第１回研究会（会場開催）

Co-lab-po
JUAS 一般社団法人 日本情報システム・ユーザー協会
Japan Users Association of Information Systems
JUAS関連イベント
（セミナー・研究会・委員会等）
会場はこちらです

日帰り合宿（第３回：会場開催）

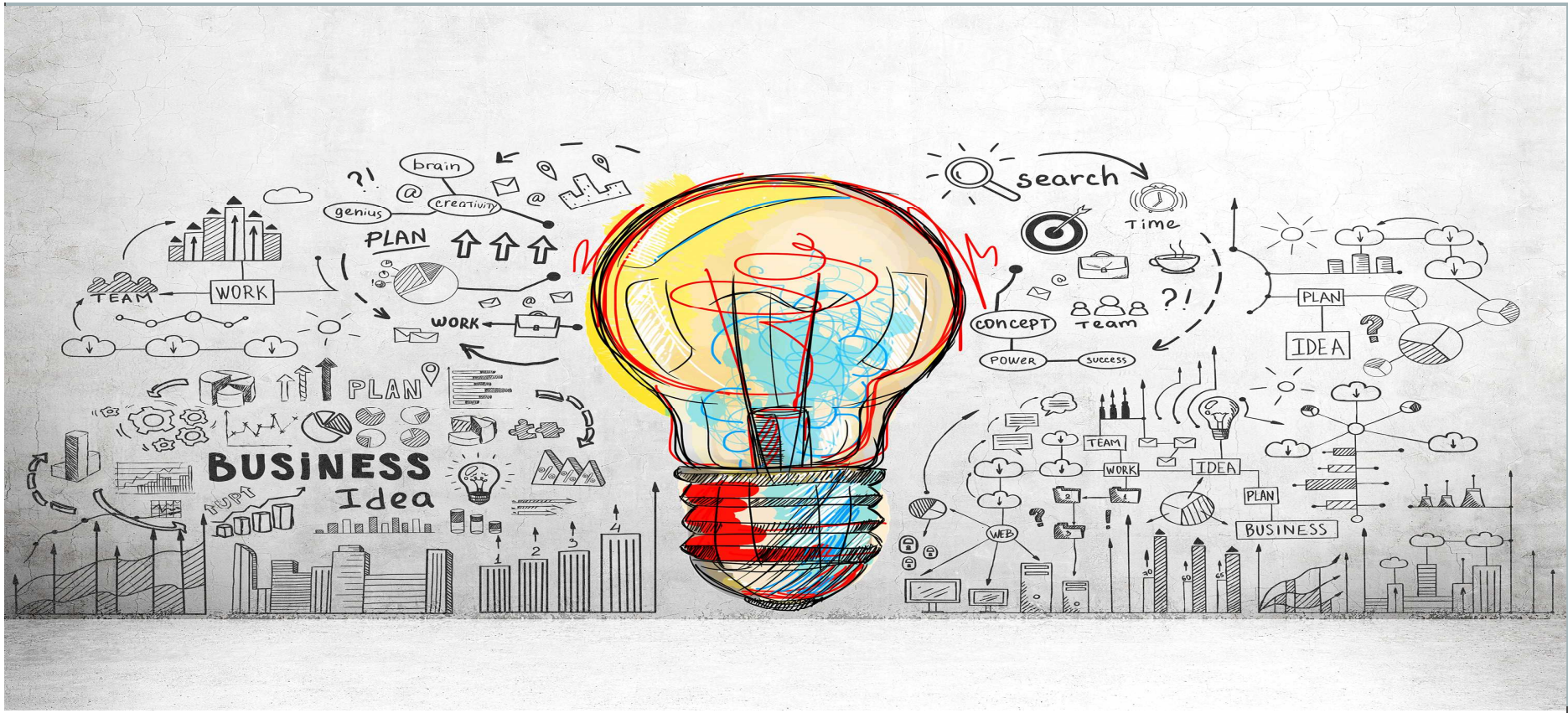
事例研究（第5回：オンライン開催）

清水建設株式会社：建物OS「DX-Core」（講演者：越地様）

- PM Award2022「JUAS DX賞」受賞
- 建物内の設備やIoTデバイス、各種アプリケーションを容易に連携・制御できる建物運用デジタル化プラットフォーム機能を備えた建物OS（オペレーティングシステム）「DX-Core」を開発。
- DX-Coreを介することによって、設備更新や新たな設備の導入時に連携の仕組みごとつくり変える必要がないため、容易にバージョンアップを図ることができ、常に最新のビル機能を維持することができる。

サービス紹介ページ：https://www.shimz.co.jp/engineering/solution/dxcore.html

成果報告会（第7回：会場開催）

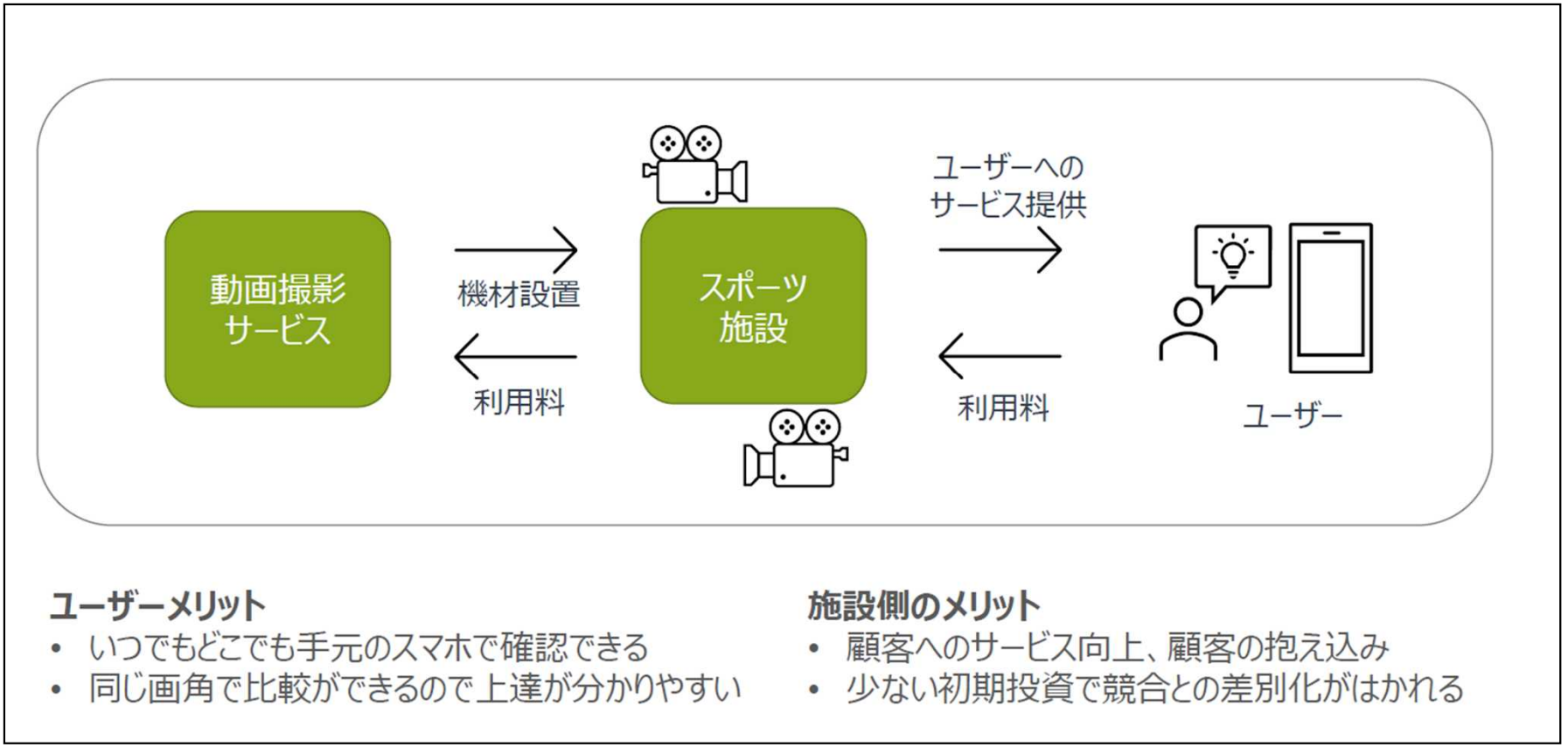


3.グループ調査研究成果

調査研究成果概要（ビジネスアイデア）

ID	チーム名	ビジネス名	ビジネス概要	特徴的な点
A	目指せ クラファン	Sport Visual Aid スポーツに一人でも 上達できる機会を	競技・練習中の様子を動画撮影・分析することにより上達をサポートするサービス。	• 実現可能性を重視した調査・検証の実施（ニーズ調査からサービス検証までを実際に実施） • スポーツ以外の領域への横展開も視野に入れた将来構想の検討
B	継続 ペンギン	～天職に転職～ てんしょくん	人中心の働き方を実現するデジタル求職・求人サービス。スローガンは「あなたに最高の“ライフスタイル”を提供」。	• 「キャリア」ではなく「ライフスタイル」の充実を重視。 • 提案ではAIを活用した実現イメージをマッチング分析画面そのシステム実現案まで提案。
C	ｎｅｃｏ	SINIMAGIWA	AIメンターによるライフプラン提案 セカンドライフのイメージをメタバース上で再現	• 「働き盛り世代の老後に希望を」という社会課題を意識した提案 • ニーズ調査アンケートの実施 • 研究会の検討ステップを意識した調査研究の実施

Team A「目指せクラファン」



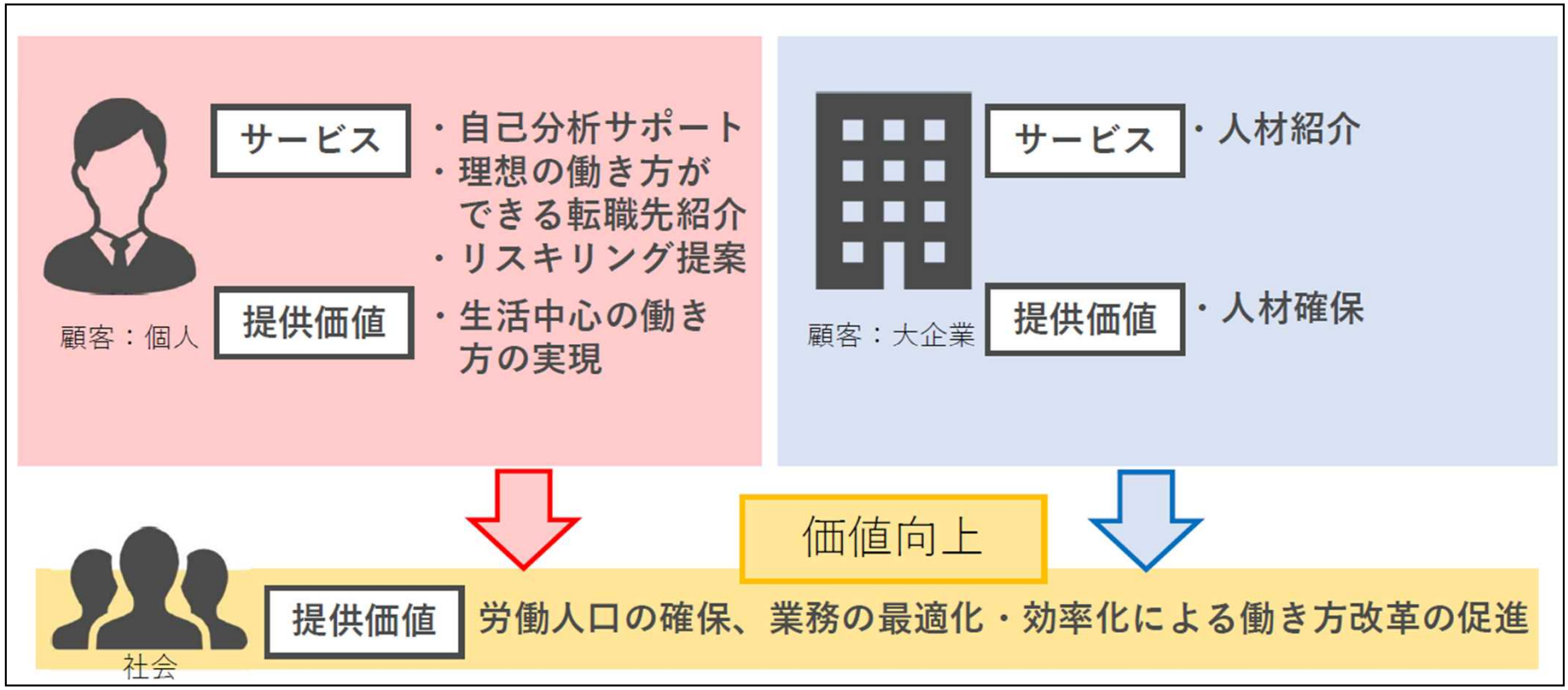
ビジネス概要（チームA発表資料より）

Team A「目指せクラファン」

■赤文字 今回のターゲット範囲
■黒文字　今後の展開

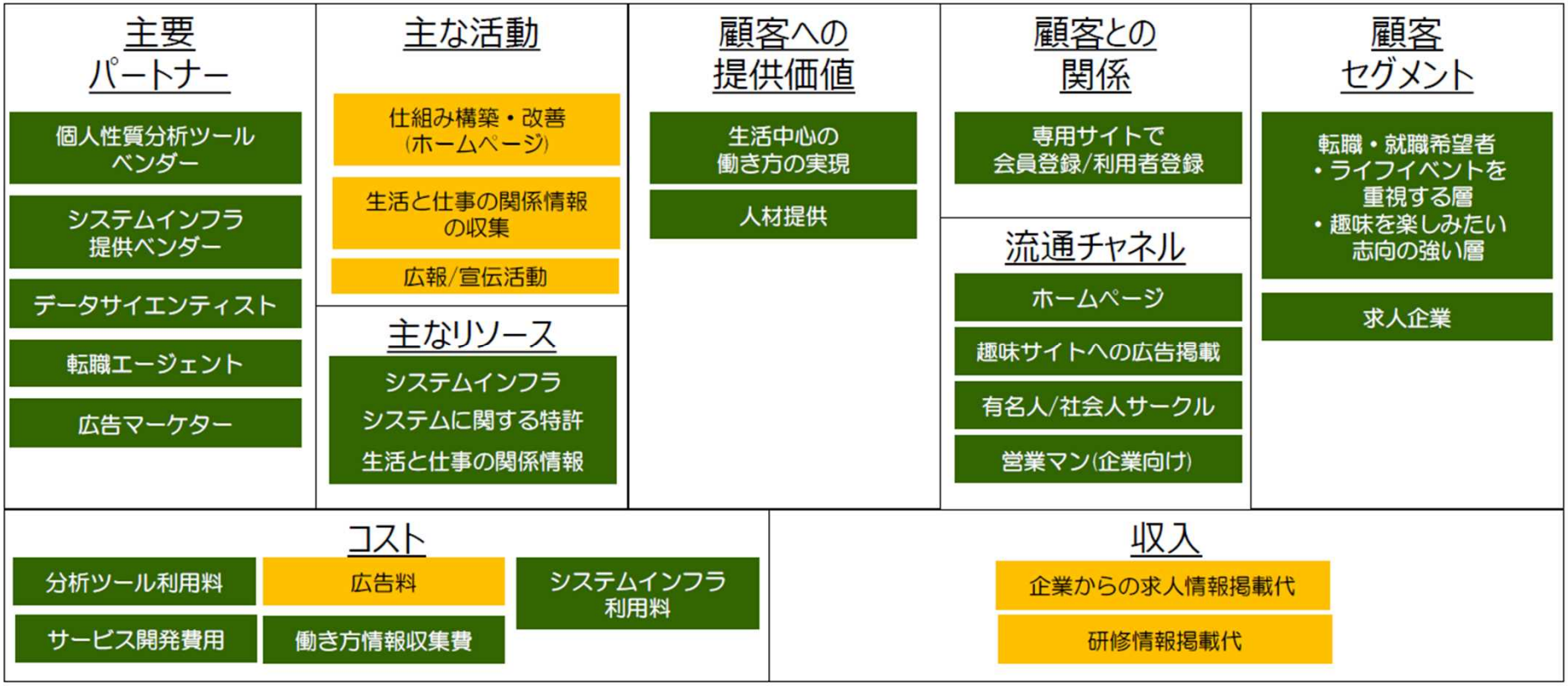
ビジネスモデルキャンパス（チームA発表資料より）

Team B「継続ペンギン」



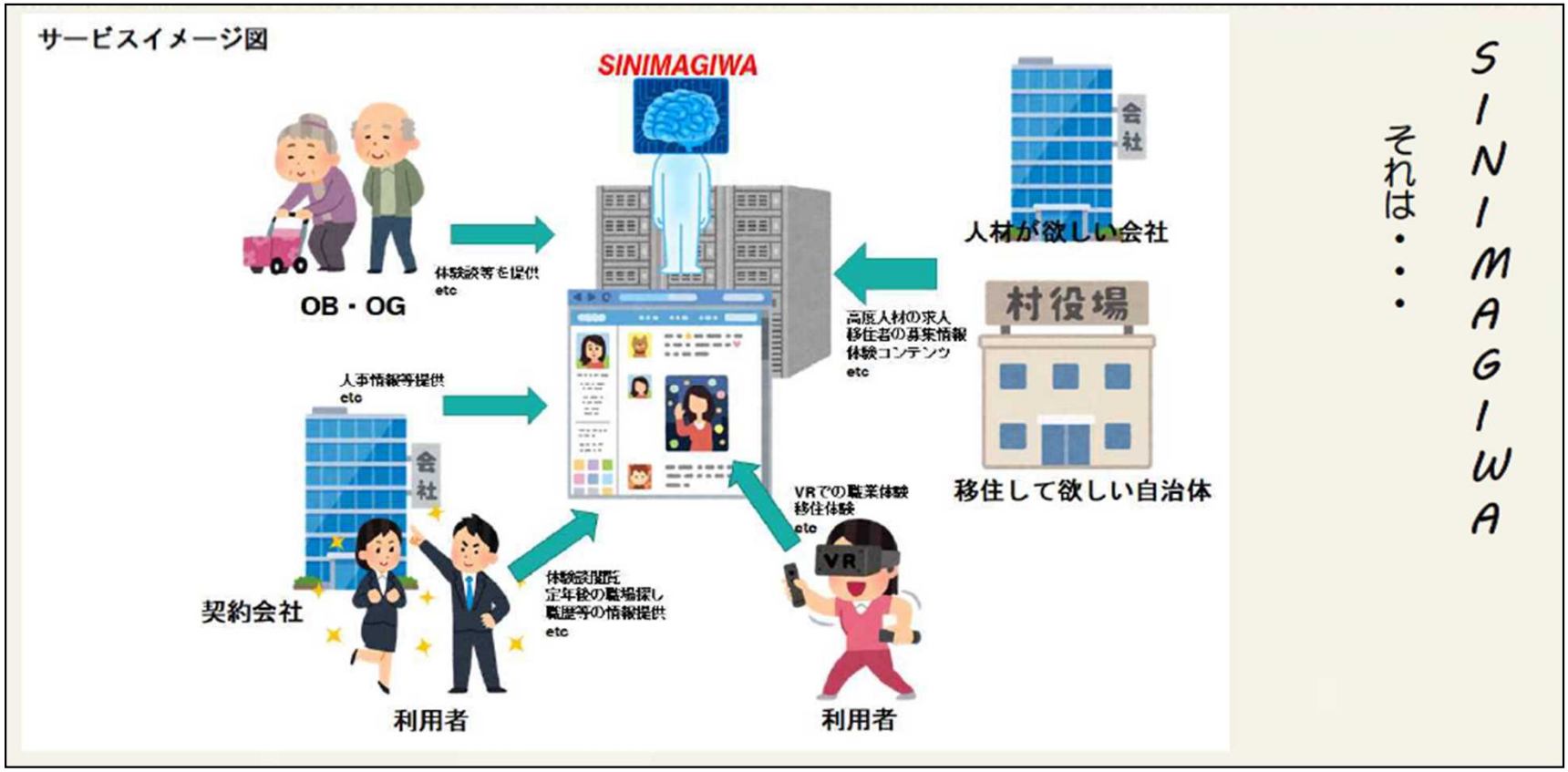
ビジネス概要（チームB発表資料より）

Team B「継続ペンギン」



ビジネスモデルキャンバス（チームB発表資料より）

Team C「ｎｅｃｏ」



ビジネス概要（チームC発表資料より）

Team C「ｎｅｃｏ」

リーンキャンバス スタートアップビジネスを整理

課題 2
- **数十年先のことなので、分からない**
- 身近に老後状況を把握できる対象が少なく、分からない
- 分からないから、何をしたらいいのか分からない
- 再雇用の人と関りが少なく老後の働き方が良く分からない
- **定年後のキャリアを充実させたい＝セカンドライフ（仕事とプライベート）を充実させたい**

解決 4
- セカンドライフの事を考える**きっかけ**を与える
- **ナレッジDBの情報を提供（OB/OGの体験談）**
- これまでの経験とナレッジDBから導き出した情報から、新しい可能性（仕事）を提案
- **リアルな疑似体験（最新のIT技術：メタバース，VR，アバター，AIメンター）**

指標 7
【個人】
ログイン率、利用率、**マッチング率（就職せずとも）**、顧客満足度（提案内容）
【企業・自治体】
参加企業数、参加率、**業種数**、マッチング率（就職せずとも）、雇用率

価値 3
- **大人のキッザニア**
- OB・OGの成功・失敗を含めた老後体験談
- **これまでのキャリアと願望を合わせた新しい可能性の発見**
- 移住のイメージが体験できる
- 匿名性を保てる
- いつでもどこでも気軽に体験できる
- AIアバターが相談に乗ってくれる（背中押す）
- **メタバース空間上で、コミュニティを形成できる（新たなネットワークができる＝社会とのつながり）**
- メタバース空間上で雇用先が決まる

優位性 9
- **疑似体験（仕事や移住）がいつでもどこでも気軽にできる**
- 大手企業の看板を使う事で信頼がある（組織内企業なので）
- 既存のシニア向け雇用紹介サービスにはない**魅力的な仕事が多い**

販路 5
- **企業の福利厚生**
- **自治体**（人手不足、過疎、個人が使うにも自治体が負担してくれる）
- 既存の転職サービス業
- ハローワーク

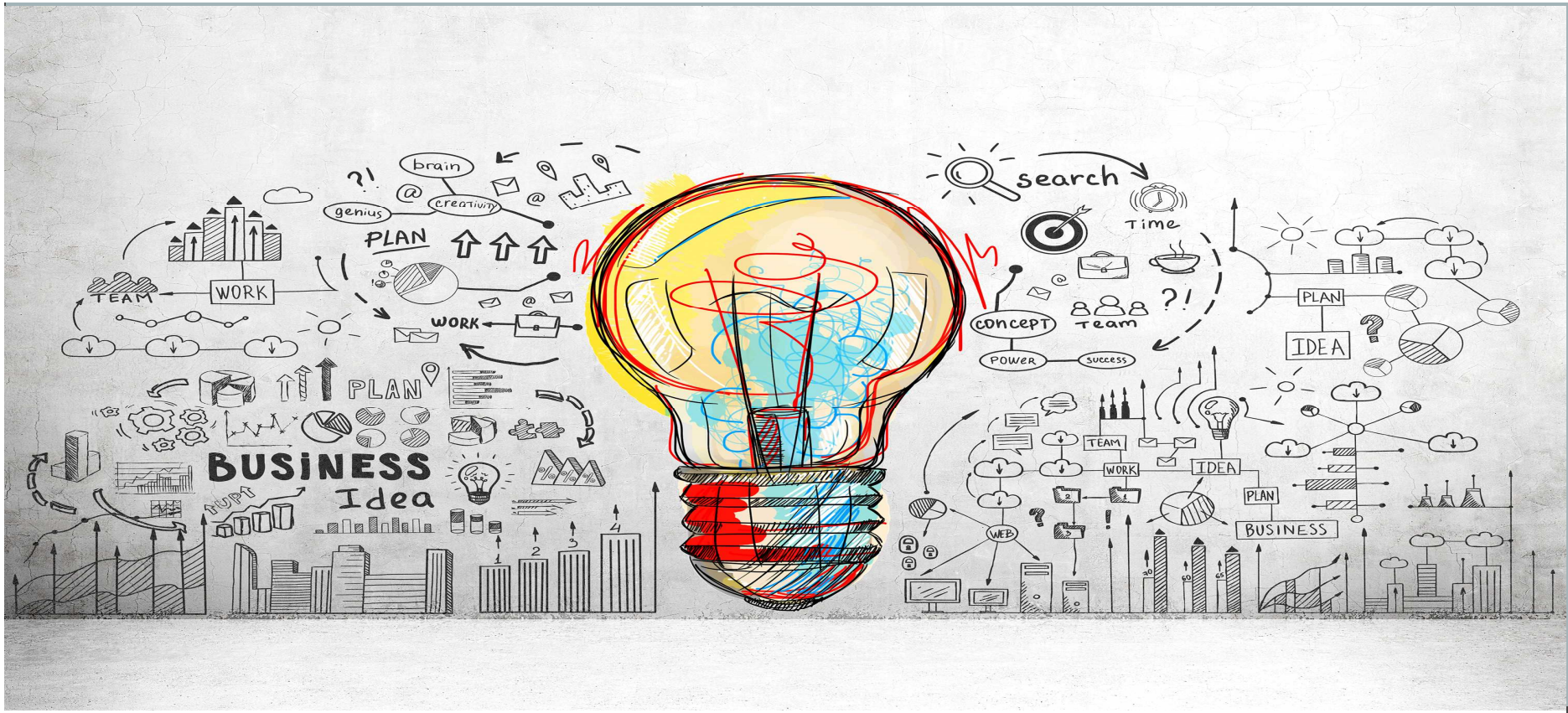
顧客 1
【エンドユーザー】
- **セカンドライフ応援企業**
- **使いたい個人**
（最重要）数十年先だが、将来の準備をしたい30代・40代前半
（重要）40代後半から50代の老後が現実的になってきた世代

【ユーザー向けの仲介サービス】
- 既存の転職サービス業
- 自治体（人手不足、過疎、個人が使うにも自治体が負担してくれる）
- ハローワーク

コスト 8
- システム開発費
- システム維持費
- 各種情報提供の謝礼（体験談など）
- 各種人件費

収益 6
- **サービス利用料**として契約会社や個人ユーザーから頂く
- 個人を特定しないデータを分析用として販売し、**データ使用料**を頂く
- 職業体験や移住体験などのプロモーションの場を提供して**広告料**として頂く

ビジネスモデルキャンパス（チームC発表資料より）



4. 2022年度の振り返り

研究会に対する満足度

質問	満足	概ね満足	どちらともいえない
研究会全体の総合的な満足度	3	4	3

質問	よかった	普通	今一つ
研究会で取り上げたテーマ設定	8	2	0
研究会の進め方	7	2	1
研究会メンバーの人数	6	4	0
研究会開催時間（基本2時間）	5	4	1
研究会開催回数	7	3	0

質問	参加したい （オンライン・会場参加関係なく）	参加したい （オンラインなら）	参加しない	検討中
研究会に参加したいですか	2	3	1	4

改善提案

- 全体ワークで紹介された手法、考え方を活かせなかったと感じた。もっとこの部分を手厚くしても良い。
- 基本となるチームビルディング、グループワークのお作法について簡単にナビゲーションがあるとよい。
- 顔合わせの機会が多い方が良い。 ある程度所在地を考慮したチーム編成をできると良いのではないか。
- 研究会で有償のヒアリングサービスを研究会で利用できれば有効だと思います。
- 面白いアイデアがあれば、JUAS参加の会社からお金を出資してもらうような仕組み（基本は固定のメンバーとなり、手弁当でやるだけでは、刺激が少ないから）

2023年度研究会のご案内

2023年度は幹事団・内容をリニューアルして開催予定です。
詳しくは研究会の募集要項をご確認ください！

テーマ：イントラプレナー人材の行動特性、スキルセット、左記人材が活躍できる組織環境の研究

- 部会長　　西村 公児（NECソリューションイノベータ株式会社）
- 副部会長　　佐藤 佳子（パナソニックコネクト株式会社）

《研究会概要・方針》

新規事業開発において必要となる「イントラプレナーシップ」を社会課題の解決に繋がる実テーマベースで考える。また研究会の活動でもイノベーションを生み出すためのアイデア・手法を積極的に取り入れる。自社事業・自分自身の業務経験と離れたところから考えてみる。を研究会における活動方針とする。なお、2023年度の活動の柱は以下の通り。

1）先進企業担当者によるゲスト講演の開催

2）国内外の新規事業事例をビジネスモデルの視点からその成功要因を分析する