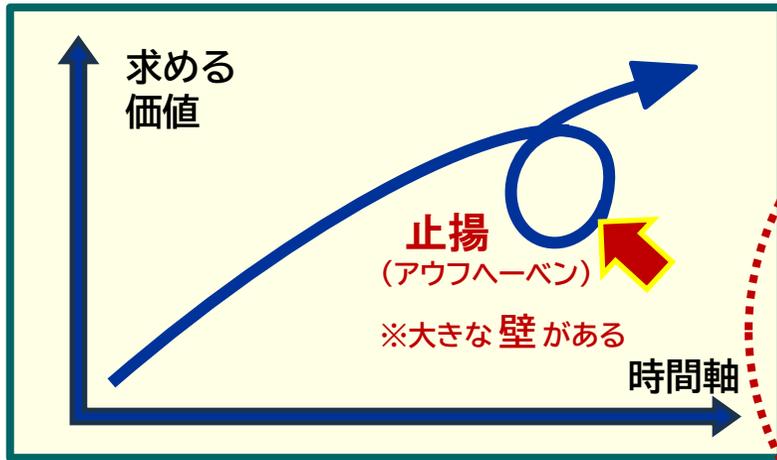
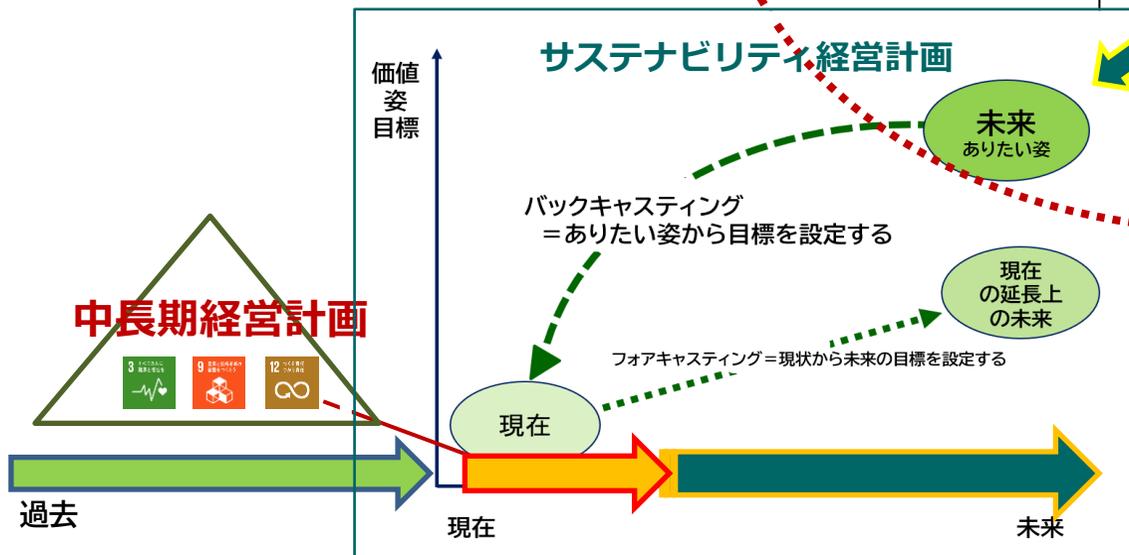
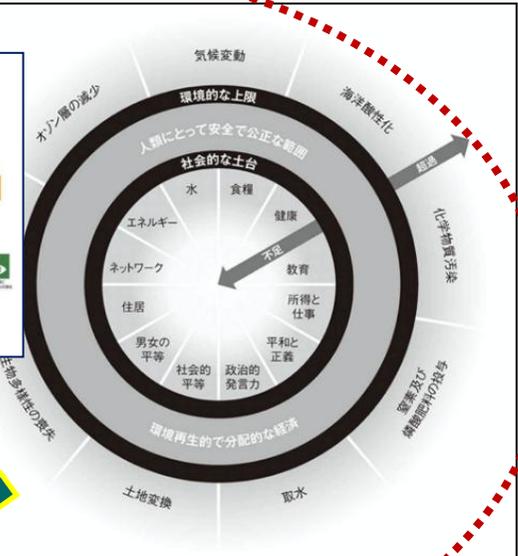


地球の未来と自分ごと化で、ありたい姿へ

「アースショット・グレートリセット」を、ワークショップで疑似体験



▲SDGs ウエディングケーキ
(自然資本が基盤である)



2100年
2050年
2030年



SDGs アウトサイドイン・ビジネスゲーム 概要

①SDGsとは

持続可能な世界を実現するために、国連加盟193か国が2016年～2030年の15年間で達成する行動計画です。2015年9月に国連サミットで全会一致で可決されました。



②Outside-inとは

SDGsで示された解決すべき社会的・環境的課題などの外部環境を基点として経営判断や目標設定を行い、新事業の創出によってこれを解決するビジネスです。



③柔軟な利用が可能

参加人数が最小5人から50人程度ですが、世界を複数同時に走らせパラレルワールドを作ることによって最大200人程度まで同時プレイできるように設計されています。ゲームの後の解説と振り返り、事例研究、ワークショップ等を含めると3～4時間程度のセミナーとなります。



④ゲームの概要

「社会課題をビジネスを通じて解決する」を疑似体験することができるビジネスゲームです。

さまざまな価値観や違う目標を持つ人がいる世界では、私たちはどうやってSDGsの壮大なビジョンを実現していくのかが問われています。

このゲームでは、SDGsの目標を1つ1つ細かく勉強するものではありません。SDGsで示された課題をビジネスを通じて解決するにはどのように行動したらよいかを体験的に理解するしていただけるコンテンツです。



SDGs アウトサイドイン・ビジネスゲーム (ロジック)



SDGs Outside-in
ビジネスゲーム
オンライン版案内資料
(公認ファシリテーター向け)

Ver.3

ゲームの基本概念 1/2 新事業の種を産み出す

各チームが固有に保有する企業としての財産 (**アセット**) とビジネスを産み出すのに必要なノウハウ (**ソリューション**) を組み合わせ、新たな事業を創造します。



- 組み合わせが正しくても他のチームが既に新事業を創造していた場合、「失敗」です。
- アセットカード (赤)、ソリューションカード (緑) は、使っても無くなりません。

ゲームの基本概念 2/2 事業を認知・拡大する

新事業は創造しただけではお金になりません。事業の認知を広め、大きくしていくことで初めて資金が得られます。事業の認知・拡大にはプロモーションカードを使います。



- 新事業カードと合わせて、プロモーションカードを出すことができるのは1回限り (事業の認知・拡大には、最初の仕掛け方が重要と考えます。)
- プロモーションカードは最大3枚まで同時に出すことが出来ますが、1枚提出につき1億円の費用がかかります。
- プロモーションカードは、使っても無くなりません。

アウトサイドイン 養成講座の内容 (講座1日+実践会・研究会)



★養成講座・テキスト (150頁)

★組合せシート



★成否チェックシート

項目	確認事項	成否
1. 社会課題の特定	社会課題を明確に定義できているか	
2. 事業創出の機会	社会課題を解決する事業創出の機会を特定できているか	
3. 事業創出の計画	事業創出の計画を立案できているか	
4. 事業創出の実行	事業創出の計画を実行できているか	
5. 事業創出の評価	事業創出の評価を実施できているか	
6. 事業創出の改善	事業創出の評価に基づいて改善を実施できているか	
7. 事業創出の持続	事業創出の計画を継続的に実行できているか	
8. 事業創出の拡大	事業創出の計画を拡大して実行できているか	
9. 事業創出の共有	事業創出の計画を共有して実行できているか	
10. 事業創出の連携	事業創出の計画を連携して実行できているか	
11. 事業創出の協力	事業創出の計画を協力して実行できているか	
12. 事業創出の支援	事業創出の計画を支援して実行できているか	
13. 事業創出の推進	事業創出の計画を推進して実行できているか	
14. 事業創出の加速	事業創出の計画を加速して実行できているか	
15. 事業創出の突破	事業創出の計画を突破して実行できているか	

★アウトサイドイン事例 (49事例)

★ワークショップスライド (約90枚)



★カードキット (439枚)

★振り返りシート

振り返りシート

1. 社会課題の特定

2. 事業創出の機会

3. 事業創出の計画

4. 事業創出の実行

5. 事業創出の評価

6. 事業創出の改善

7. 事業創出の持続

8. 事業創出の拡大

9. 事業創出の共有

10. 事業創出の連携

11. 事業創出の協力

12. 事業創出の支援

13. 事業創出の推進

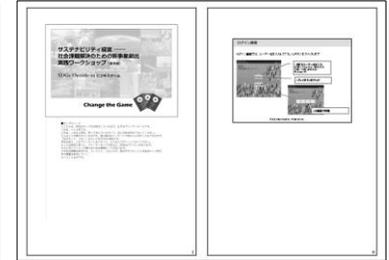
14. 事業創出の加速

15. 事業創出の突破

★振り返りシート



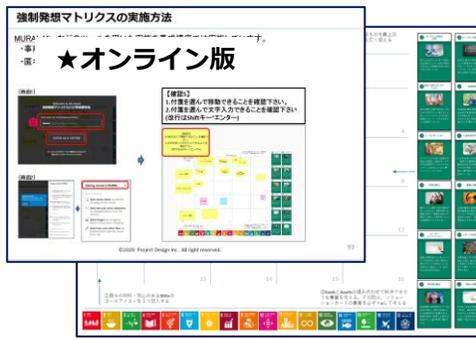
★SDGsターゲット (169)



★スライドトーク集 (75頁)



★オンライン版・テキスト (30頁)



★強制発想マトリクスシート

★追加コンテンツ (逐次)

提案_1

SDGsアウトサイドイン・コンテンツ

企業事例_1 ハッピーテラス株式会社 <ダイ・キャリア>

「公認プロジェクト」で、先達がいればの自由を支援

目的： 関係者なくとも、社会課題を解決するための事業創出を支援する。

事業内容： 100名 (歳別1名) の社会課題解決者(公認ファシリテーター)を支援する。

課題： 社会課題を解決するための事業創出を支援するための事業創出を支援する。

活動： (事業内容) 社会課題を解決するための事業創出を支援する。

提案_2

SDGsを取り入れてサステナブルな新事業を創出する！

「SDGs×経営」を学ぶ

社会課題を解決する新事業創出ワークショップ

提案_3

少数者シンプルプラン

SDGsアウトサイドインスライド

【目的】

①内容： ゲームがシンプルに行えるよう、社会課題カード15枚、アセットカード2枚、ソリューションカード3枚に減らし、ゲーム1回だけ行われ、アウトサイドイン・アプローチを、ゲーム体験で学ぶ。

②対象： 社会課題を解決する新事業創出 (アウトサイドイン・アプローチ) を学びたい方向け。

③必要時間： 1時間~1.5時間程度。

④ライセンス料： 従来同様、ライセンス料の対象となりますのでご承知おきください。

★簡単、シンプルプラン

アースショット 養成講座の内容 (講座1日+実践会・研究会)



★養成講座・テキスト (60頁程度)

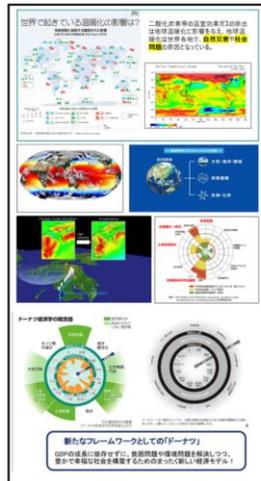
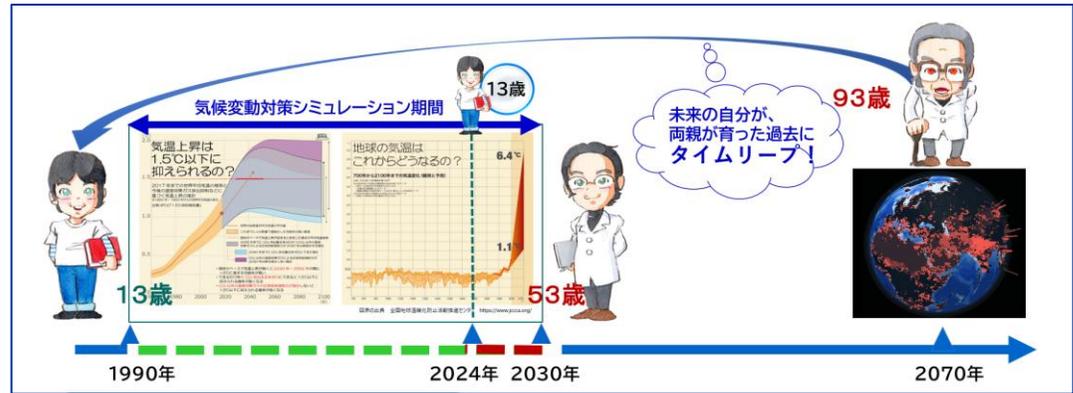


★手元のカードとルールの説明
 ★シミュレーション画面の説明

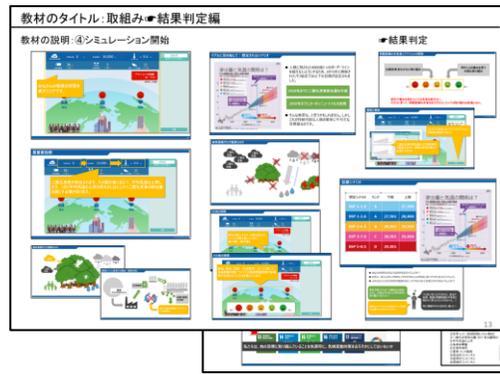


★振り返りスライド (上位編/10頁)

自分(=受講者)の2070年(93歳)の未来から、タイムリープ。すでに、過去の地球環境の数字が出ている時代を、再度、自分が気候変動対策を行い、結果を「シミュレーション」しながら、2030年まで取り組んでみる研修教材。

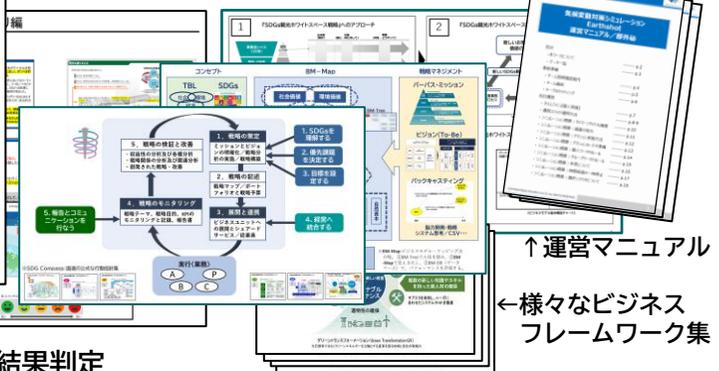


★知識習得で終わらない、経営体験プログラム



★シミュレーション画面 (自動化) ▶結果判定

★標準装備のビジネスモデルスライド



※予告なく、変更する場合がありますので、ご了承ください。

教材のすごい効果：受講者が13歳にタイムリープ？



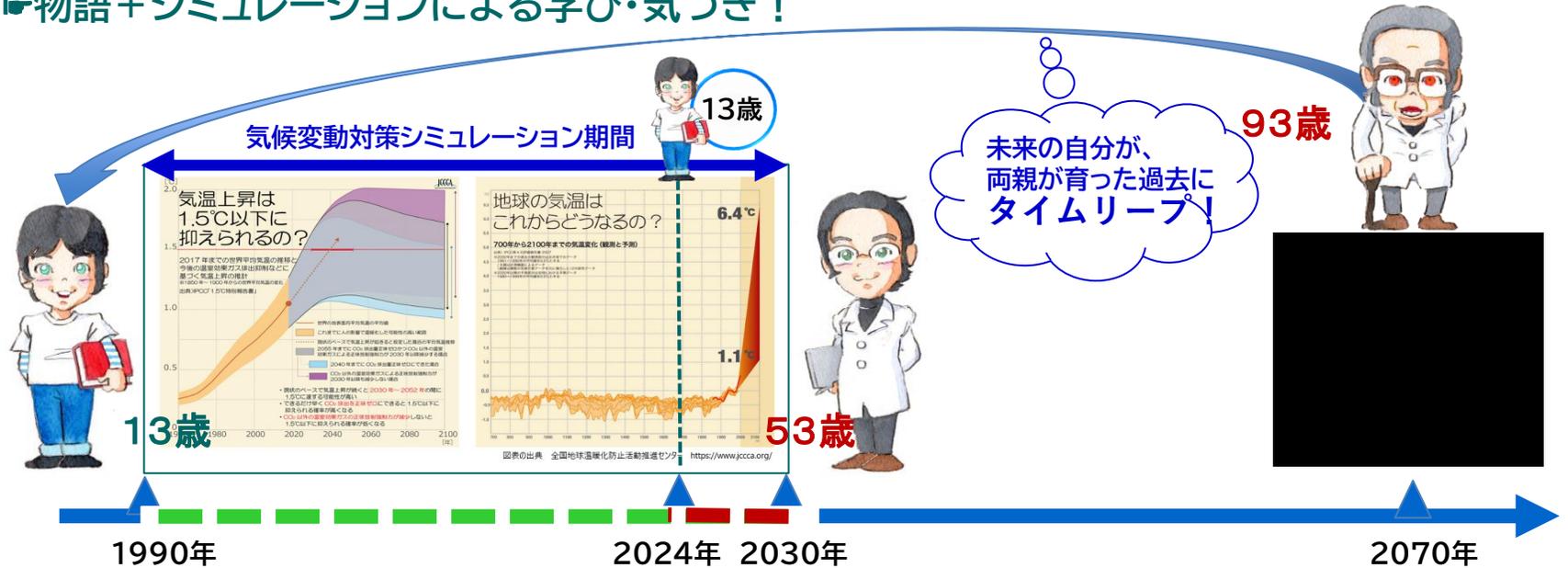
▲開発の参考図書／最先端情報

1. なぜ、受講者がタイムリープ(時間跳躍)するのか？

■環境問題／気候変動対策は、環境価値創造において「自分ごと化」が難しいテーマです。

2. 他の教材と比べて、どのような点が凄いのか。

■物語+シミュレーションによる学び・気づき！



自分の2070年(93歳)の未来から、タイムリープ。すでに、過去の地球環境の数字が出ている時代を、再度、自分が気候変動対策を行い、結果を「シミュレーション」しながら、2030年まで生き、その結果を数字で判定できる教材。

※類似のシミュレーション教材は、無い！



▲ロールプレイング



▲カーボンニュートラル・カードゲーム



▲簡単アプリゲーム

グレートリセット 養成講座の内容 (講座1日+実践会・研究会)



★養成講座・テキスト(60頁)
※知識習得で終わらない、経営体験型プログラム

★オリエンテーション資料(30枚)



※プログラムの目的と研修の設計を解説



★チュートリアル/舞台設定/経営企画シミュレーション/解説等(20頁)



SDGs & シミュレーション グレートリセット 運営マニュアル/修内秘	
目次	
1. 本書の構成 0.2
2. 本書の目的 0.3
3. 本書の構成 0.4
3.1. 本書の構成 0.5
3.2. 本書の構成 0.6
3.3. 本書の構成 0.7
3.4. 本書の構成 0.8
3.5. 本書の構成 0.9
3.6. 本書の構成 1.0
3.7. 本書の構成 1.1
3.8. 本書の構成 1.2
3.9. 本書の構成 1.3
3.10. 本書の構成 1.4
3.11. 本書の構成 1.5
3.12. 本書の構成 1.6
3.13. 本書の構成 1.7
3.14. 本書の構成 1.8
3.15. 本書の構成 1.9
3.16. 本書の構成 2.0

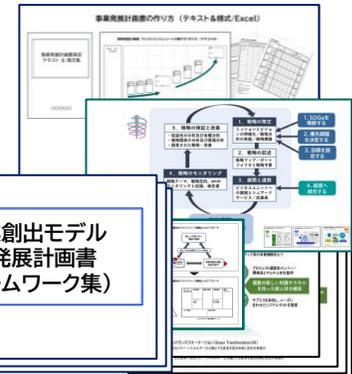
★ワークショップ・振り返り(Sランク攻略/20頁)

★運営マニュアル(28頁)



★ワークショップ用スライド A/B/C (基本版/45頁)

★ワークショップ・振り返り 部門表紙 A/B/C (10頁)



★事業発展計画書づくり (フレームワーク集)

※予告なく、変更する場合がありますので、ご了承ください。

経営者の集まり、ダボス会議で提言された「グレートリセット」

ESG/SDGs「グレートリセット」シミュレーションとは

100回試みて習得する経営体験

ESG/SDGsを経営課題と捉え、
未来思考で事業に取り組む
次世代の真のリーダーを育成する
経営体験型プログラムです。

知識の理解にとどめず、
まったく新しい仕組みをゼロから発想し、
事業として成果を出す。
ESG/SDGs グレートリセットシミュレーションは、
これからの必要な経営能力を
組織の次世代リーダーに導入・浸透・定着できる
最強クラスのプログラムです。

