

# 新規事業開発ワークショップ



# 目次

00

## はじめに

はじめに / プログラムの範囲 / ステージ概要

01

## ビジネスの種 アイディエーションステージ

特長 / インпут講座とワーク / インпутコンテンツ / 未来ナレッジカード / ワークショップ風景 / 会場レイアウト例 / コース例とワークシート

02

## 事業開発 ビジネス概要ステージ

特長 / インпут講座とワーク / ビジネスプロセスカード / ワークシート

03

## 未来ナレッジ活用例

04

## お問合せ先

05

## 会社案内

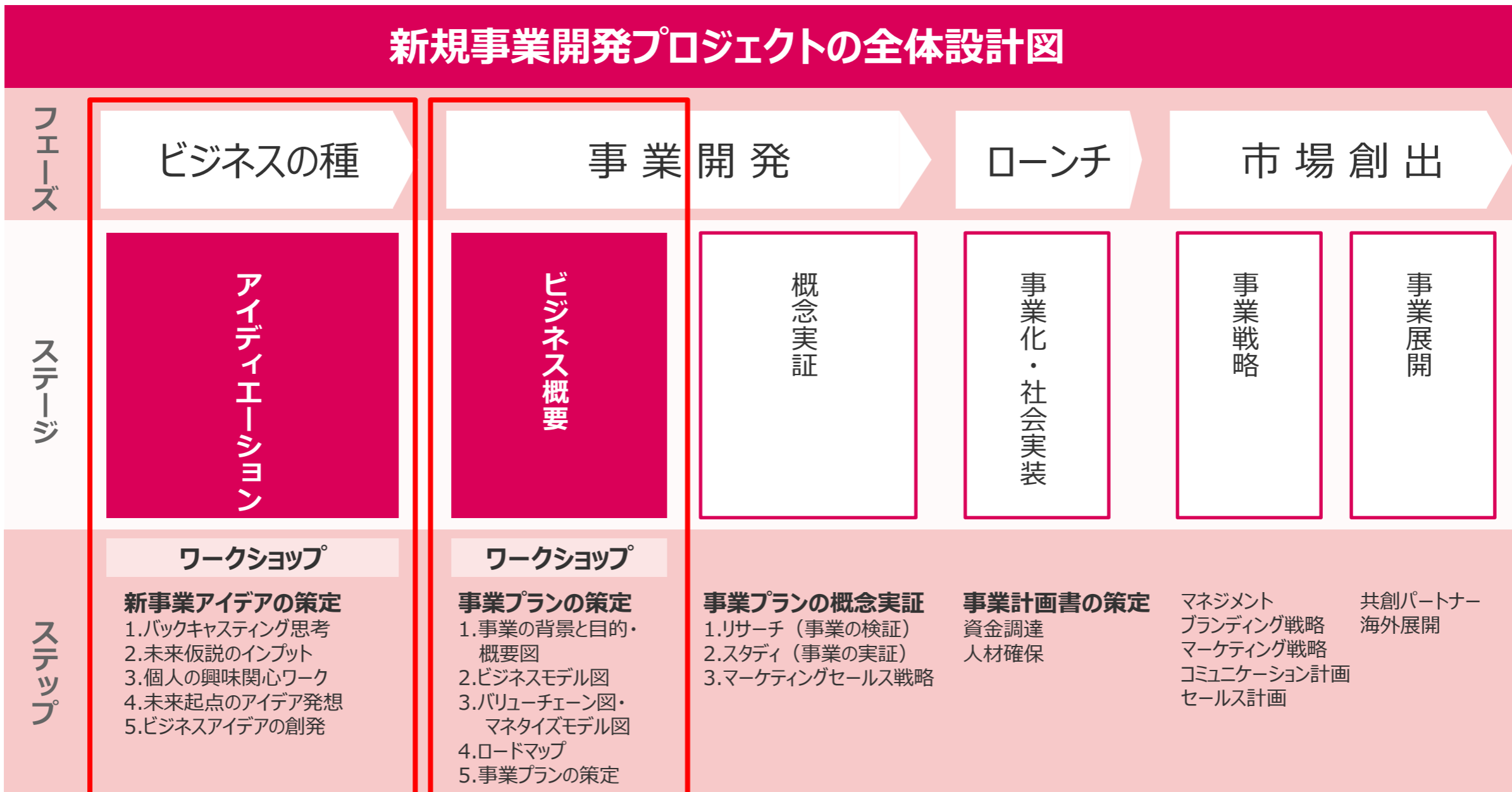
新規事業のアイデア創発では、新しい時代に向けての準備がとても重要です。そのためには、D4DRがお勧めするバックカスティング思考と未来視点のインプットが必要となります。

バックカスティング思考は、将来のありたい姿を思い描き、その姿を実現するために今から何をすべきかを逆算して考える方法です。新しい事業を成功させるためには、目の前の利益だけでなく、長期的な目標、つまり未来のありたい姿を見据えることが重要です。未来のありたい姿からバックカスティングで今の行動計画を立てることで、ゴールに向かって一貫した戦略を作ることができます。

未来視点のインプットは、未来に起こる可能性のある変化やトレンドを捉えるための学びです。技術が進化し、社会が変わると、新しいチャンスやリスクが生まれます。これから進む技術進化と生活者のニーズを妄想し、それに基づいて新しいアイデアやサービスを考えることで、他の会社よりも一歩先を行くことができます、つまり競争で優位に立つことができます。

また、新しい事業を成功させるには、さまざまな人たちと協力することが不可欠です。バックカスティング思考と未来視点を身につけることで、共通の未来像を描くことができるようになります。共通の未来像があると、チーム全体のやる気が上がり、多種多様な視点やスキルを活かして協力することができます。その結果として、ワクワクするアイデアや計画を実現できるのです。

プログラムの範囲



新規事業開発 ビジネスの種「アイディエーション」から事業開発の「ビジネス概要」まで

## ビジネスの種 アイディエーションステージ

### インプット

- バックカスティング思考講座
- 2040年の未来市場講座

### ゴール：新事業アイデアの策定

- ビジネスアイデアの量を創発
- ビジネスアイデアの量から質へ
- 未来から逆算した新事業アイデアの整理

生成AI活用バージョン始めました！

## 事業開発 ビジネス概要ステージ

### インプット

- 新規事業開発プロジェクト概要
- 事業プラン策定方法

### ゴール：事業プランの策定

- 事業の背景と目的、概要図
- ビジネスモデル図
- バリューチェーン・マネタイズモデル図
- ロードマップの策定

# 01 ビジネスの種 アイディエーションステージ

特長

1

## 未来思考マインドセット

バックキャストの必要性  
2040年の未来社会仮説のインプット

2

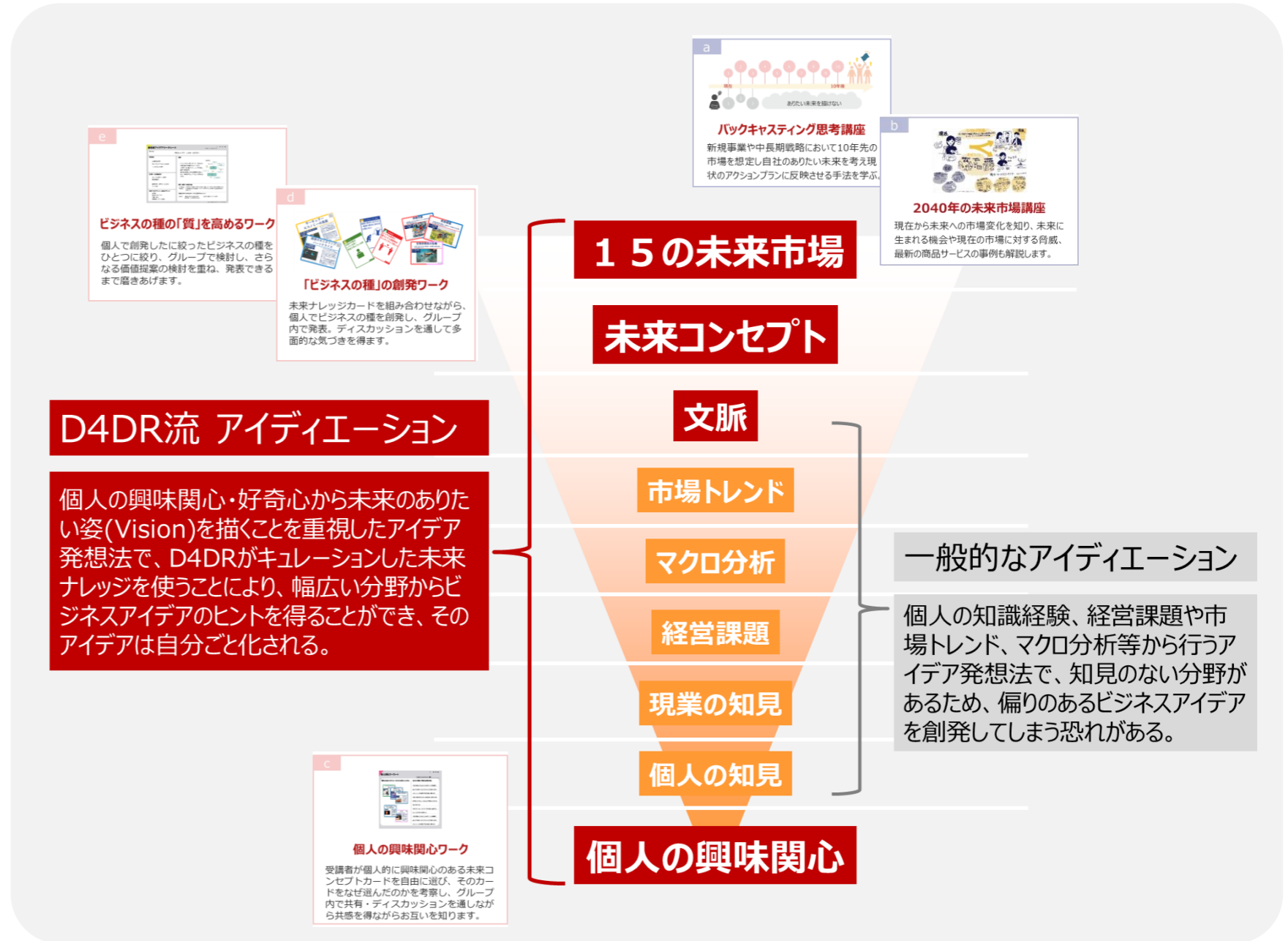
## 未来ナレッジカード

アウトプットに必要な圧倒的なインプットの量と質  
幅広い未来事象、生活者インサイト、社会課題

3

## 参加型ワークショップ

個人の興味関心を起点に  
ビジネスの種を発散し収束





# 01 ビジネスの種 アイディエーションステージ

## インプット講座とワーク

### 1.バックキャスト思考

**バックキャスト思考講座**

新規事業や中長期戦略において10年先の市場を想定し自社のありたい未来を考え現状のアクションプランに反映させる手法を学びます。

### 2.未来仮説のインプット

**2040年の未来市場講座**

現在から未来への市場変化を知り、未来に生まれる機会や現在の市場に対する脅威、最新の商品サービスの事例も解説します。

### 3.個人の興味関心ワーク

**個人の興味関心ワーク**

個人的に興味関心のある未来コンセプトカードを自由に選び、そのカードをなぜ選んだのかを考察します。グループ内でパーソナルビジョンを共有することでお互いを知り、共感が生まれます。

### 4.未来起点のアイデア発想

**「ビジネスの種」の創発ワーク**

未来ナレッジカードを組み合わせながら、個人でビジネスの種を創発します。アイデアをグループ内で共有しディスカッションすることで多面的な気づきや発見を得ることができます。

### 5.ビジネスアイデアの創発

**ビジネスの種の「質」を高めるワーク**

個人で創発したビジネスの種をひとつに絞り、グループでアイデアの背景と目的を明確にし、新規性や社会的意義、成長性の検討を重ねます。未来までの目標やアクションをも描き磨きあげます。

# 01 ビジネスの種 アイディエーションステージ

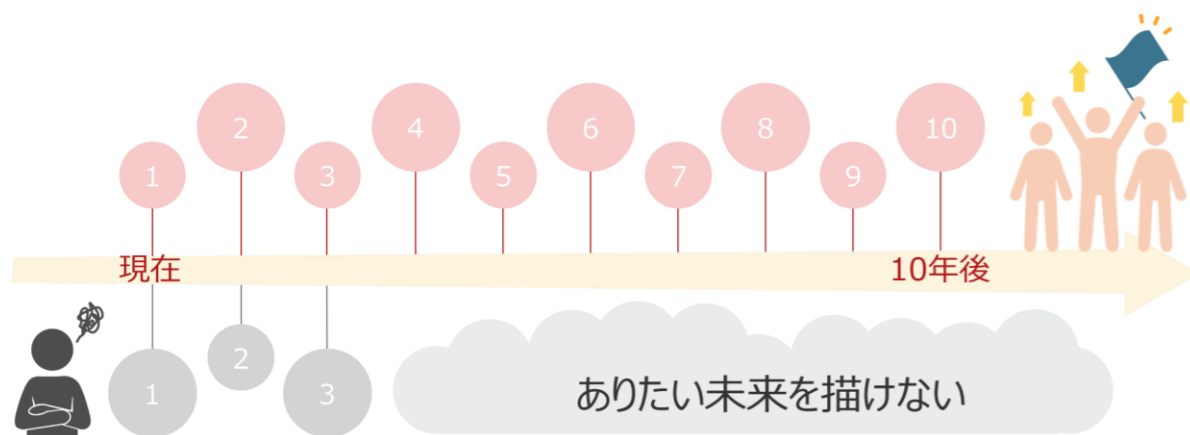
## インプットコンテンツ

1

### バックカスティング思考講座

得られる効果

- 10年後、20年後のありたい姿を描くことでワクワクしビジネスを自分ごと化
- 目の前の利益だけでなく、長期的な目標を見据えることの重要性の理解
- 未来のありたい姿を設定し、そこから逆算して立てる行動計画の必要性
- 目標に向かって一貫した戦略策定が可能
- 共通の未来像をもつことでぶれない軸を共有することが可能



2

### 2040年の未来市場講座

得られる効果

- 最新トレンドや事例を知り、自社の現在地を確認
- 世界の、未来の潮流を理解し、仮説立てに活用
- 現在起こっていること、起こり始めていることへの理解
- 先進的な考え方の概要やその本質の理解
- 未来市場の概要や可能性に対する理解

#### ~15の未来市場仮説~

- 01. ウェルネス市場
- 02. フーディング市場
- 03. 個人の拡張市場
- 04. 自己表現市場
- 05. 人生・メタワーク市場
- 06. 新移民市場
- 07. 超富裕層市場
- 08. デジタルBOP市場
- 09. 相互扶助・コモンズ市場
- 10. マルチコミュニティ市場
- 11. ネオモビリティ市場
- 12. 個人リソースマネジメント市場
- 13. 社会リソースマネジメント市場
- 14. 都市OSデータ活用市場
- 15. モノの統合サプライ市場



15の市場 <https://www.d4dr.jp/backcasting-report/>



# 01 ビジネスの種 アイディエーションステージ

## 未来ナレッジカード3種

### 未来コンセプトカード 150の未来仮説

#### 技術変化



#### 事象・起こること



#### 社会・産業で起こること



#### ライフスタイル・価値観



WEBで公開中

未来コンセプトペディア

検索

### 生活者インサイトカード 370項目

#### 未来の志向性



#### 生活者属性



#### 生活者欲求



#### 生活者シーン



### 社会課題カード 107項目

#### ドメスティック

- 環境問題
- 医療
- 教育・子育て
- 地域・つながり
- 経済
- 資源
- 倫理
- 安全
- 人権
- 食糧
- 人口

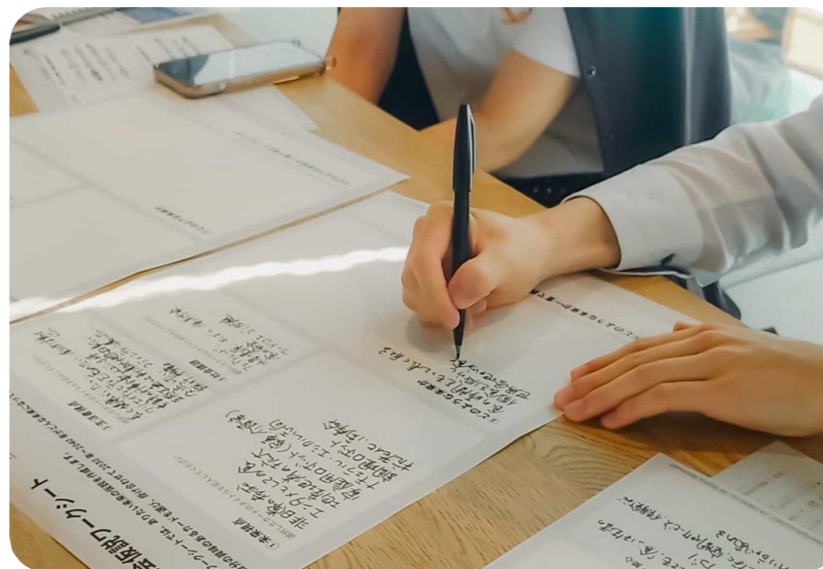
#### グローバル

- 環境問題
- 人口
- 教育・子育て
- 医療
- 文化
- 資源
- 経済
- 安全
- 倫理
- 農業
- 人権

未来コンセプトペディア <https://www.d4dr.jp/fcpedia/>

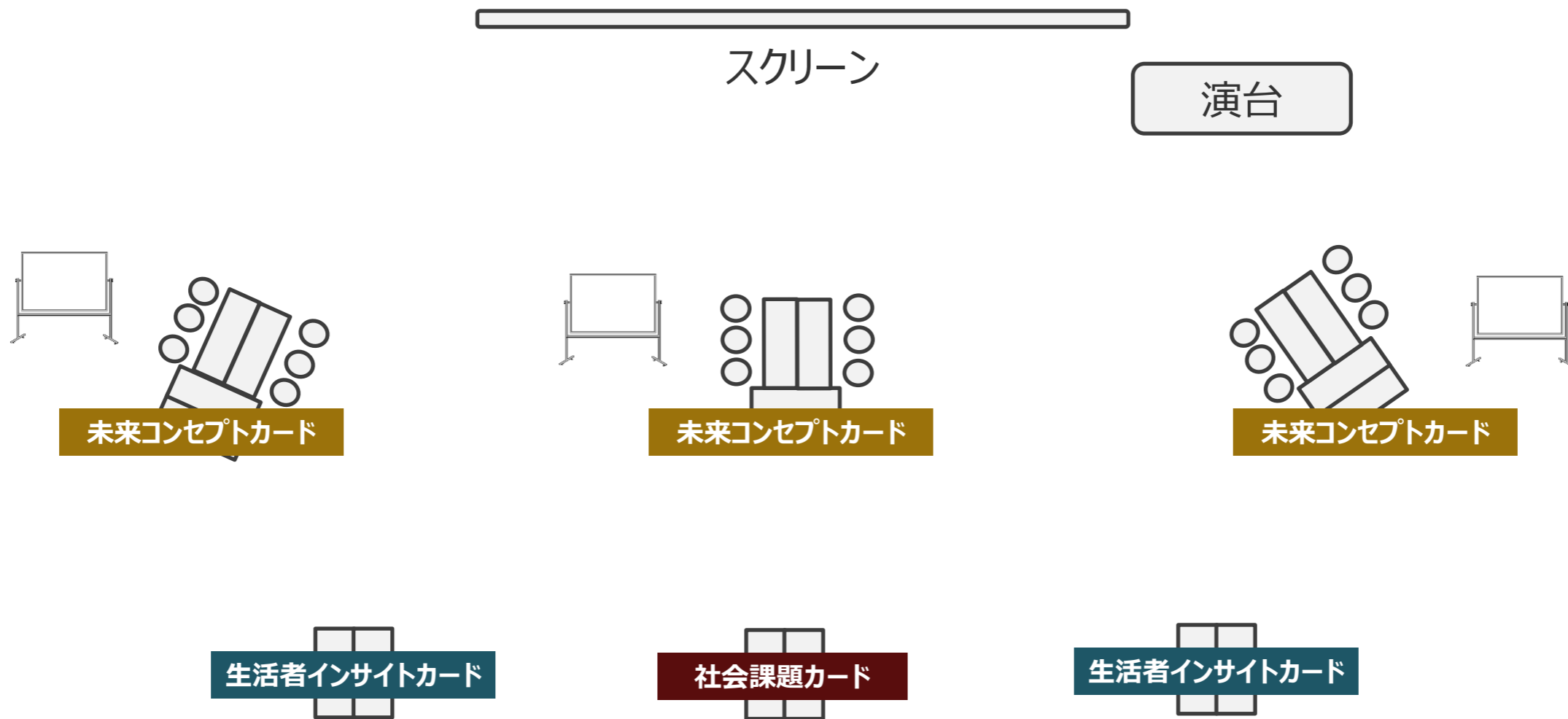
# 01 ビジネスの種 アイディエーションステージ

## ワークショップ風景



# 01 ビジネスの種 アイディエーションステージ

## 会場レイアウト例





# 01 ビジネスの種 アイディエーションステージ

コース例とワークシート (アウトプット)

## アイディエーションのコース

### 4Days (事業開発未経験者向け)

- Day1 インプット・興味関心ワーク
- Day2 アイデアの創発(量)・フィードバック、リサーチアドバイス
- Day3 アイデアの質を高める
- Day4 アイデアの磨き上げ

### 3Days (事業開発経験者と未経験者の混合チーム向け)

- Day1 インプット・興味関心ワーク
- Day2 アイデアの創発・フィードバック、リサーチアドバイス
- Day3 アイデアの磨き上げ

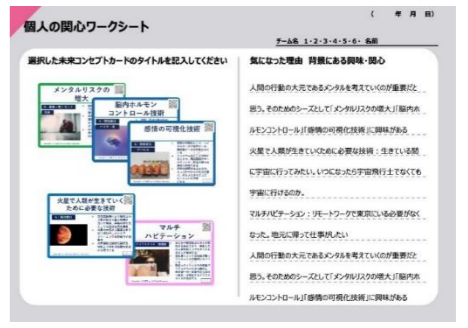
### 2Days (事業開発経験者向け)

- Day1 インプット・興味関心ワーク
- Day2 アイデアの創発(質)・フィードバック、アイデアの磨き上げ

個人用  
気づきメモ



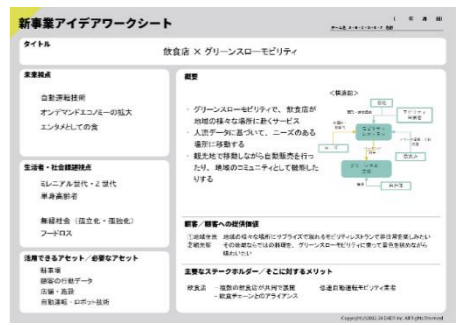
個人用  
個人の関心ワークシート



個人用  
ビジネスアイデアワークシート



グループ用  
新事業アイデアシート



特長

1

### 新規事業開発マインドセット

新規事業開発プロジェクト概要  
事業プラン策定方法

2

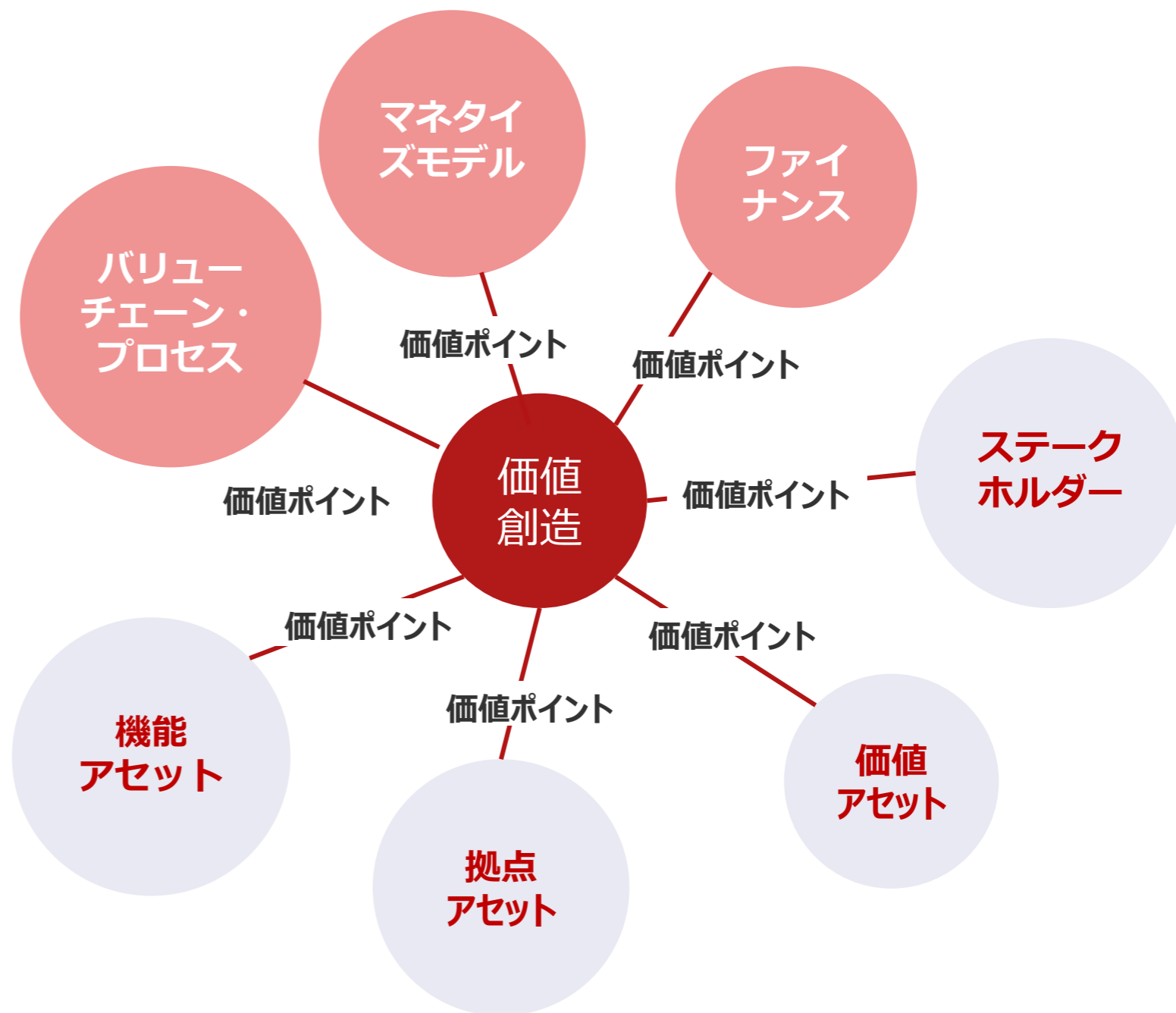
### ビジネスプロセスカード

事業を構成する7つのカテゴリーを網羅  
カテゴリー内やカテゴリー間の検討内容が詳細化

3

### 参加型ワークショップ

カードを使うことでビジネス構造の全体俯瞰が可能  
カテゴリーで新たな価値ポイントの発見





# 02 事業開発 ビジネス概要ステージ

## インプット講座とワーク

### 1.新規事業開発プロジェクト

**新規事業開発プロジェクト概要**

新規事業の成長段階の各段階でやるべきことや実行体制、新規事業開発チームを応援する体制、陥るワナなどについてを学びます。

### 2.事業を全体俯瞰

**事業プラン策定方法**

ビジネスアイデアを事業計画へ落とし込む過程で、全体俯瞰し事業プランとして描くことがいかに重要か、その必要性を解説します。

### 3.ビジネスを構成する要素

**ビジネスモデル策定ワーク**

事業の背景と目的。概要図を描いたうえで、7つのカテゴリーのビジネスプロセスカードを使い、これまでのフレームワークでは思いつかないビジネスモデルを発見していきます。

### 4.モノとお金の流れ

**マネタイズモデル策定ワーク**

モノの動きとお金の動きを、ビジネスプロセスカードを使い、バリューチェーン図とマネタイズ図として描き、新たな価値ポイントを発見していきます。

### 5.バックカスティング事業プラン

**事業プラン策定ワーク**

バックカスティングで創発したビジネスプランを社会的意義や新規性、市場に与えるインパクトなど、未来に向けての目標やアクションとしてロードマップを描き、事業プランとしてまとめます。

## 02 事業開発 ビジネス概要ステージ

### ビジネスプロセスカード

ビジネスを構成する要素を7つのカテゴリに整理しカード化したものです。  
ビジネスプロセスカードを活用したビジネスモデル図やバリューチェーン図・マネタイズモデル図の作成を通して、ビジネス全体の俯瞰が可能となり、ビジネスの強みや課題を整理し、あらたな価値ポイントを発見します。

#### これまでのフレームワークの課題感

- 項目を埋める作業になりがちでビジネスを構成する要素間の関係性をつなげたり、深掘りすることが困難（ビジネスモデルキャンバス）
- 顧客提供価値をペイン・ゲインを軸に考えるため顧客視点に偏り、事業全体の俯瞰が困難（バリュープロポジションキャンバス）
- 大企業が新規事業を考える際、アセット活用やバリューチェーンの横展開が有効であるが、それらの検討が困難
- ビジネスの成長段階におけるマネタイズなどの多面的な検討が困難

## ビジネスプロセスカード

### 7つのカテゴリ

- A：ステークホルダー 9項目
- B：機能アセット 37項目（事業プロセスを実現するための機能）
- C：拠点アセット 33項目（企業が事業プロセスを実現するために必要な場・拠点）
- D：価値アセット 38項目（企業の事業プロセス以外での価値）
- E：バリューチェーン・プロセス 32項目
- F：マネタイズモデル 25項目
- G：ファイナンス 8項目



## 02 事業開発 ビジネス概要ステージ

コース例とワークシート（アウトプット）

### ビジネス概要のコース

#### 4Days（事業開発未経験者向け）

Day1 インプット・ビジネスアイデア整理

Day2 ビジネスモデル図策定

Day3 バリューチェーン・マネタイズモデル図策定

Day4 ビジネスロードマップ、事業プラン策定

#### 3Days（事業開発経験者と未経験者の混合チーム向け）

Day1 インプット・ビジネスアイデア整理

Day2 ビジネスモデル図、バリューチェーン・マネタイズモデル図策定

Day3 ビジネスロードマップ、事業プラン策定

#### 2Days（事業開発経験者向け）

Day1 インプット・ビジネスアイデア整理、ビジネスモデル策定

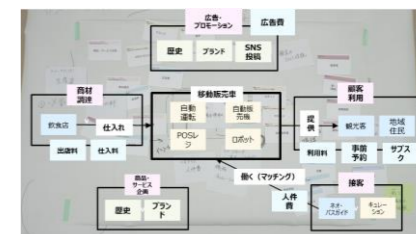
Day2 バリューチェーン・マネタイズモデル図策定、事業プラン策定

- ※ ビジネス概要ステージでは、ビジネスアイデアがあることが前提です。
- ※ ビジネスアイデアが無い場合は、アイディエーションから始めることをお勧めします。

#### グループ用 ビジネスモデル図



#### グループ用 バリューチェーン・マネタイズモデル図



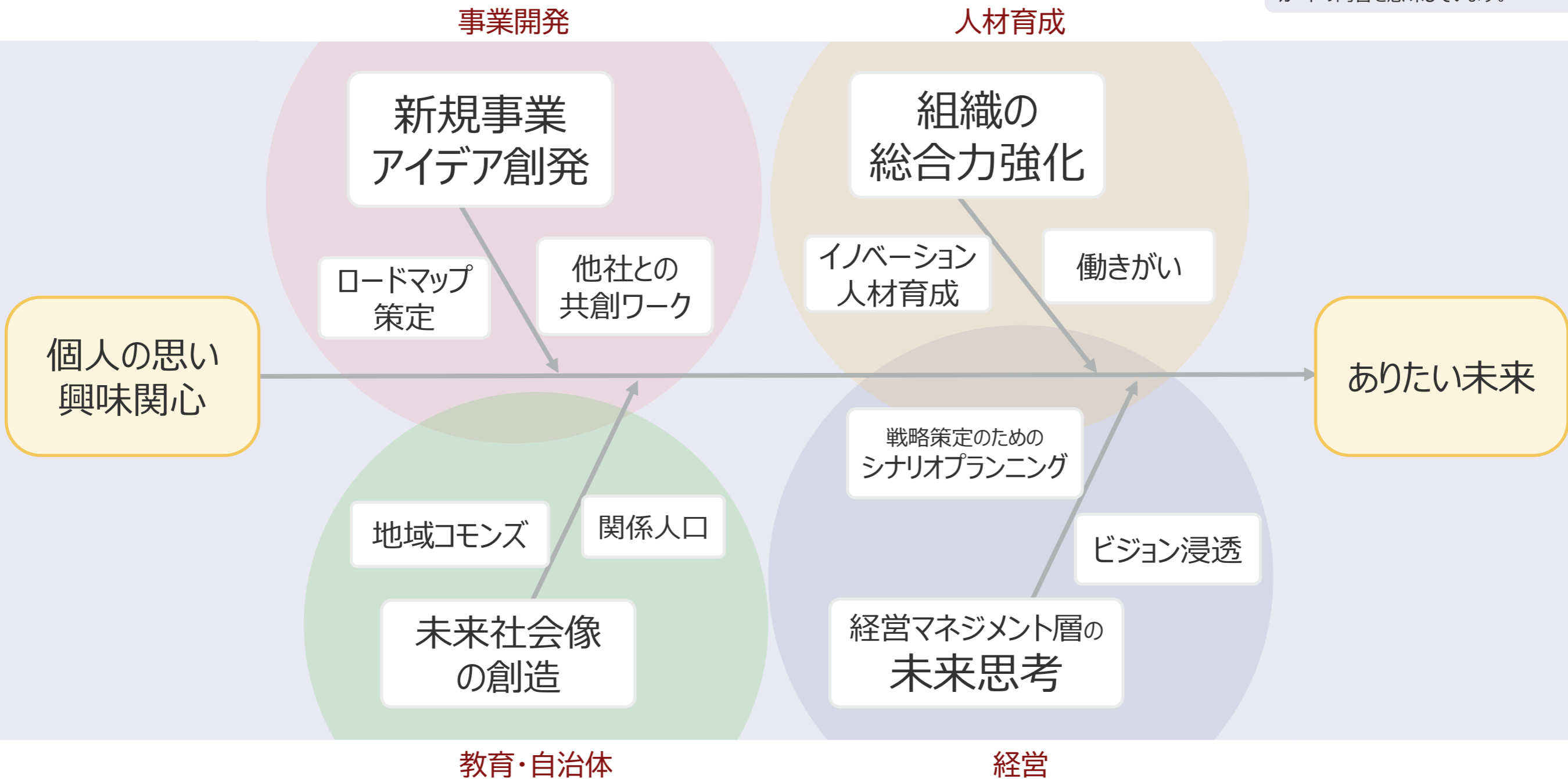
#### グループ用 ビジネスロードマップ

タイトル	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030
2030年に目指す姿							
ターゲット (数値)							
サービスの価値 (数値)							
機能 (数値)							
売上高 (数値)							

#### グループ用 事業プランシート

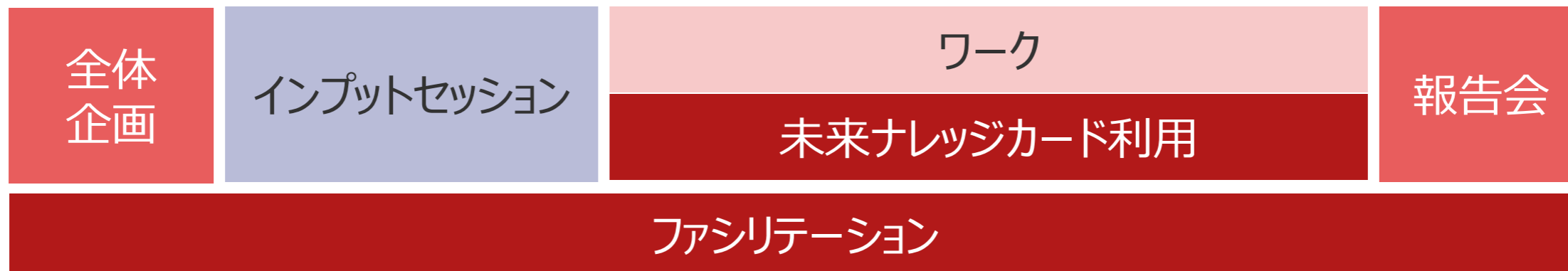
事業プラン	
事業名	
背景・目的	商品・サービスの特徴
ステークホルダー	ビジネスモデル
必要な資金と調達方法	マネタイズモデル
事業の展開	

※未来ナレッジとは、15の未来市場仮説、未来コンセプトカード、生活者インサイトカード、社会課題カード、ビジネスプロセスカードの内容を意味しています。



## 04 お問い合わせ先

貴社のご要望に応じたコースをご提案いたします。  
コース内容の詳細やワークショップ実施料はお気軽にお問い合わせください。



新規事業開発ワークショップURL

<https://www.d4dr.jp/service/shinkijigyoku-workshop/>

メール

[mktg@d4dr.jp](mailto:mktg@d4dr.jp)

お電話

03-3457-8646



D4DR = ドーパミンD4受容体タンパク質 (好奇心を司る遺伝子)

D4DR inc.

Dream for Digital Revolution

社名	ディー・フォー・ディー・アール株式会社 (D4DR inc.) (東証プライム 株式会社プラスアルファ・コンサルティング 連結子会社)
設立	2002年4月17日
資本金	2,000万円
役員構成	代表取締役社長：藤元 健太郎 代表取締役：斉藤 隆史 取締役：中居 隆 (株式会社プラスアルファ・コンサルティング 取締役) 取締役：三室 克哉 (株式会社プラスアルファ・コンサルティング 代表取締役社長) 取締役：野口 祥吾 (株式会社プラスアルファ・コンサルティング 取締役)
所在地	
本社	東京都港区三田1-6-7 WATANABEビル2F
札幌リサーチセンター	北海道札幌市中央区北2条西2-32
主な業務内容	超長期的なビジネス戦略・マーケティングコンサルテーション 市場および消費者を対象とするリサーチ事業 企業の知識創発支援、社内の知識創発システムの導入支援 業界横断的なコンソーシアム、各種委員会のプロデュース、事務局支援 Webサイト、SNS、ECサイトの分析・評価・プロデュース

<https://www.d4dr.jp/>

