

# 創造型リーダーの科学的な育成

今までと同じやり方で仕事を回す。当然、需要は減少し無くなる。減少する需要を競合と奪い合う。価格競争に陥り、利益が出なくなる。借入を増やす。いずれは返済時期がやってくる。目の前の問題に対処することは必要。目の前の火は消さないと生きてはいけない。しかし、このままではいずれ既存需要は枯渇する。売上金額と粗利金額は確実に減り続ける。

解くべき課題は新たな需要の創造。具体的な課題と解決策を創造し、現金を獲得する具体的なやり方を変えていく。この課題を解決しやすくするため、はじめやすく、続けやすくするために、22年をかけ脳科学、認知科学、行動科学にもとづき研究開発された需要創造の科学技術がスマートクリエイティブマネジメント® 創造力のセルフマネジメント®。

需要創造の技術 スマートクリエイティブマネジメント®  
クリエイティブスーパーバイジング® 創造力のセルフマネジメント®  
は弊社の登録商標です。

競争で勝利をつづけるクリエイティブファーム

Based on arts and science

導入件数： 750社 延べ54,000人

需要創造の技術で発想転換

人間の行動原理と原則に基づき  
現場のリーダーが挑戦を続ける

## 創造型人材の科学的な育成

需要創造の技術 スマートクリエイティブマネジメント®  
創造力のセルフマネジメント® は弊社の登録商標

需要創造の技術で発想転換

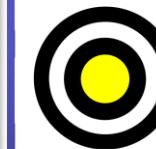
人間の行動原理と原則に基づき  
現場のリーダーが挑戦を続ける

## 創造型人材 認知行動アセスメント

The Cognitive Behavioral Assessment  
for Creative Talent



アジア創造経済学会  
The Asia Association of Creative  
Economics and Finance



人間の行動原理と原則にもとづいた

## 創造力を高める刺激

発想転換のインプットを増やす

## 挑戦がつづく 非金銭的報酬の先取思考

～イノベーションを実現する科学的なやり方～

人間の行動原理と原則にもとづいた  
smart creative management  
request【世界初】需要創造の芸術と科学

0から1を生み出すリーダーのために  
The Creative Times 01

smart creative management ®

発想転換のインプットを増やす



オンラインも使いこなし

## 創造力を高める社内講師の育成

脳・神経科学と行動科学にもとづいた実践ノウハウ

人間の行動原理と原則にもとづいた  
smart creative management

# 創造型リーダーの科学的な育成

人間の行動原理と原則にもとづいた「世界初」スマートクリエイティブマネジメント®

- 知識を身に付けることを目的にしない。実際に仕事でできるようにすることが目的。
- そのため、実験検証された具体的な思考・行動パターンと他社事例をインプットし、
- イノベーションのための“創造プロセスの定着”に向けて具体的な訓練をする。

※汎用性の高い知識など抽象度の高いものを自分の仕事に応用できる人は限られているため

人間の行動原理と原則にもとづいた

## 創造型リーダーの 科学的な育成



人間の行動原理と原則にもとづいた  
smart creative management  
request 【世界初】需要創造の芸術と科学

挑戦がつづく  
**非金銭的報酬の先取思考**  
～イノベーションを実現する科学的なやり方～



人間の行動原理と原則にもとづいた  
smart creative management  
request 【世界初】需要創造の芸術と科学

## 【ベーシック】 所要時間：4時間、適正人数10名以内

「成果」：以下2つの思考の習慣を同業他社の実事例をインプットに身に付ける

- 挑戦を続けるためには報酬の先取りができる絵・メンタルイメージが必要になる
- そのために、お客様や取引先と関わる中で“小さな違和感”に注意を向け、
- 違和感をきっかけに望ましい状態を具体的な絵・メンタルイメージで想像する

「プログラム概要」：

1. 小さな違和感に注意を向ける  
具体的なやり方と訓練
2. 小さな違和感に注意を向け、  
望む状態を想像するやり方と訓練
3. 違和感をみつけるための  
同業他社3社の実事例ワーク



# 創造型リーダーの科学的な育成 プログラム 2

## 【アドバンス】

所要時間：4時間、適正人数10名以内

「成果」：担当するエリア・領域で勝つため、自分が

報酬を先取りするための具体的で精緻な絵・メンタルイメージを描く

- 想い描く絵・メンタルイメージがあることで、非金銭的な報酬を得ることができる
- 具体的で精緻な絵があることで、その絵を実現するアクションプランが具体化できる
- アクションプランをはじめることで、絵に近づくメンタルイメージができる
- その近づいているイメージが小さな達成感になり、挑戦を続けることができる

「プログラム概要」：

1. 競争ポジションを踏まえた勝つための絵・メンタルイメージの想像の仕方と訓練
  2. 絵・メンタルイメージの実現を速くするためのロジックとフレームワークの使い方と訓練
  3. まず、今の戦闘力で、お客様・取引先に対して、競合よりも有利なポジションをとる。
- そのためのスマールステップと続けるための具体的な思考と行動の創り方と訓練



## 【オプション】 オペレーション型リーダーの育成

所要時間：3時間を3回、適正人数10名以内

- 創造型リーダーは、オペレーション型リーダーとして活躍していることが前提になる。
  - オペレーション型リーダーは、チームでしか達成できない目標と、メンバーが動機付く目的・納得できる背景の言語化、多様な感情・価値観を持つメンバーのできることを増やし自発的に教示・示唆・動機づけをいつでも、実行できる思考と習慣を持つ。
  - 弊社が今まで約30,000人の各社のオペレーション型リーダーの思考と行動習慣を観察し、具体的なパターン化をしてきてています。その具体的なパターンとなぜ、そのパターンが効果的なのかの背景を脳神経科学と行動科学にもとづき知りどうすれば職場で、できるのかを訓練。科学的な背景を知ることで、職場で応用発展ができるようになる。
- ※ 状況に応じて、オペレーション型リーダーの育成を1回目に実施する企業もあります



## 専門：創造型リーダーの科学的な育成

- ◎ リクエスト株式会社 代表取締役
- ◎ スマートクリエイティブマネジメント総合研究所 理事長
- ◎ アジア創造経済学会 会長  
The Asia Association of Creative Economics and Finance
- ◎ The Creative Times 主筆

<https://requestgroup.jp>

MITや東京芸術大学をはじめとした各国のアーツスクールの教授法、アーティストおよびビジネスで優れた創造性を発揮するトップパフォーマー約30,000人の自律型の思考パターン・行動習慣を調査検証。約750社、延べ54,000人以上の大手企業から中堅中小企業の経営者とビジネスリーダーへのマネジメントのコンサルティング、ハンズオンを通じて、クリエイティビティの高め方を脳科学、認知科学、行動科学に基づき実験検証を続け、誰でもいつからでも創造性を高めることができる実験再現性に裏打ちされたスマートクリエイティブマネジメント®、創造力のセルフマネジメント®を22年かけ開発。創造型リーダーの科学的な育成の第一人者。

## 専門：できるをラクに増やす行動観察・習慣形成

- ◎ 行動科学マネジメント研究所 公認  
上席 行動科学コンサルタント (Principal)
- ◎ 組織行動セーフティマネジメント協会 公認  
上席 BBSコンサルタント (Principal)

## 代表者プロフィル



人間の行動原理と原則にもとづいた  
smart creative management  
request 需要創造の芸術と科学



## 経歴：

1. 東京芸術大学 Ritsuko Taho (Professor of MIT)研究室 卒業
  - ◎ Art works : <https://www.mr-point.biz>
2. 早稲田大学 商学部 金融工学専攻 卒業
3. 河合塾美術研究所 総合芸術表現専攻 講師
4. 行動科学マネジメント研究所 公認  
上席 行動科学コンサルタント (Principal consultant)
  - ◎ 日本で最も多くの企業へ行動科学を導入。行動科学の商品開発、営業、行動観察・研究・実験検証の件数も最も多い
  - ◎ 日本行動分析学会 会員。著書：[教える技術 外国人と働く編](#)（かんき出版）。論文：文化や習慣の違いを乗り越えて戦力化させるコンビニ外国人スタッフに「教える技術」
5. 組織行動セーフティマネジメント協会 公認  
上席 BBSコンサルタント (Principal consultant)
  - ◎ BBS : Behavior Based Safety. 安全行動を増やす行動科学に基づいた手法。コカ・コーラ ボトラーズジャパンをはじめとした企業へ、日本で最も多くの企業へBBSを導入。BBSの商品開発、営業、行動観察・研究・実験検証の件数も最も多い

