



芸術と組織行動科学<sup>®</sup>による開発

# Behave

より善くを目的に

組織行動科学<sup>®</sup>

共に働らく喜びを

**Organizational-Andragogy**  
**smart creative management<sup>®</sup>**

知識ではなく

経験した事実がスタート

相手の立場で 相手の役に立ち 共に善く働き学ぶ

**Wellbehavior Create “Did it!”<sup>®</sup>**

世界中の組織で働く人、それぞれの「できた」を増やし、互いに役立ち、共に生きる楽しさを創る

# 組織行動科学<sup>®</sup>の特長

Organizational-Andragogy

smart creative management<sup>®</sup>

学習の分類	目的	手段	教材
Pedagogy	指導を受け 再現する	知識の伝達 「教える」	共通の <b>教科</b>
Andragogy	自ら現状を 良くする	思考の訓練 「考える」	各自の <b>状況</b>

相手の立場で

※ Malcom S. Knowles の研究結果に  
組織行動科学<sup>®</sup>の知見を加え作成

知識ではなく  
経験した事実がスタート

Wellbehavior<sup>®</sup> Create “Did it!”<sup>®</sup>

 Request Co., Ltd.

約890社、日本で最も多く  
大手から優良な中堅企業へ  
組織行動科学<sup>®</sup>を導入

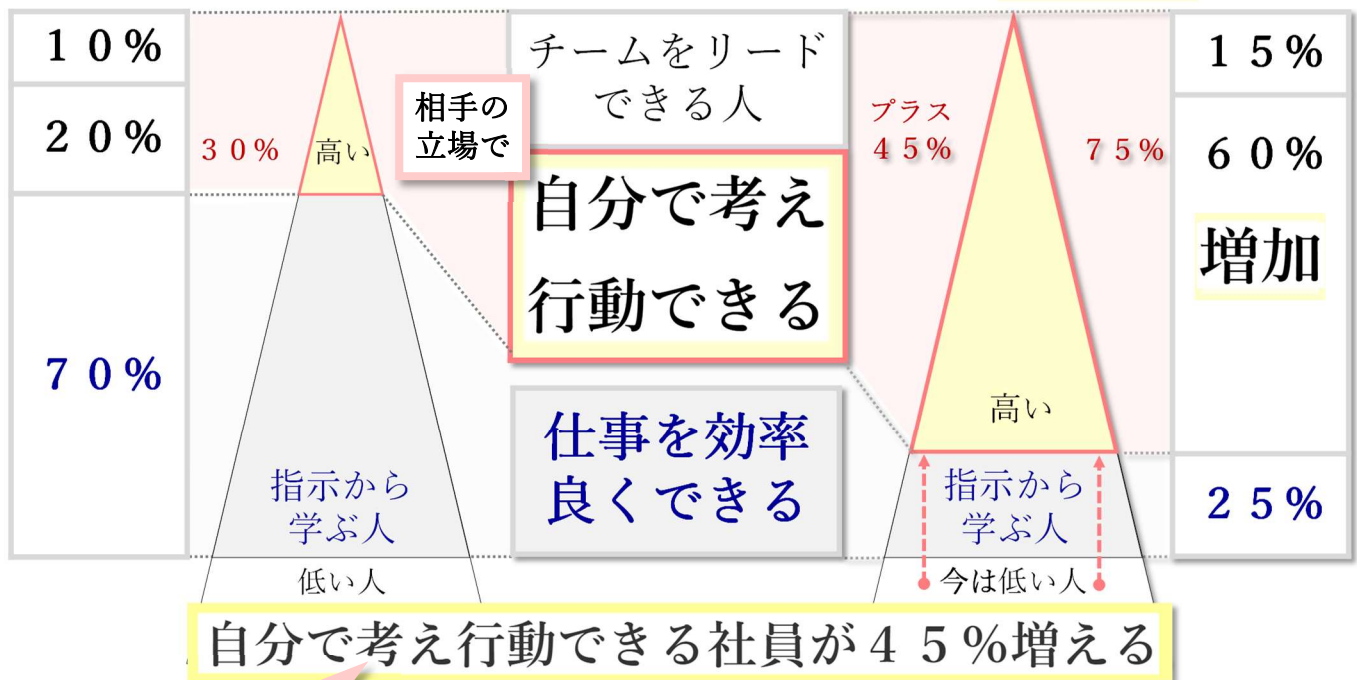
# 組織行動科学<sup>®</sup>の効果

Organizational-Andragogy

smart creative management<sup>®</sup>

育成できない組織

育成できる組織



相手の立場で

※ 過去に組織行動科学<sup>®</sup>の導入により得た約332,000人の行動データおよび、smart creative management<sup>®</sup>総合研究所、ABA Operations Research<sup>®</sup>センターが関わった国内16社（メーカーとエンジニアリングかつ黒字）で働く約1,800名の行動と思考のデータをもとに作成

※ 各社で目安・モノサシとしてご活用頂けるよう、数字の一の位を”0”もしくは”5”に合わせています。



0 to 1

芸術と組織行動科学<sup>®</sup>による開発  
smart creative management<sup>®</sup>

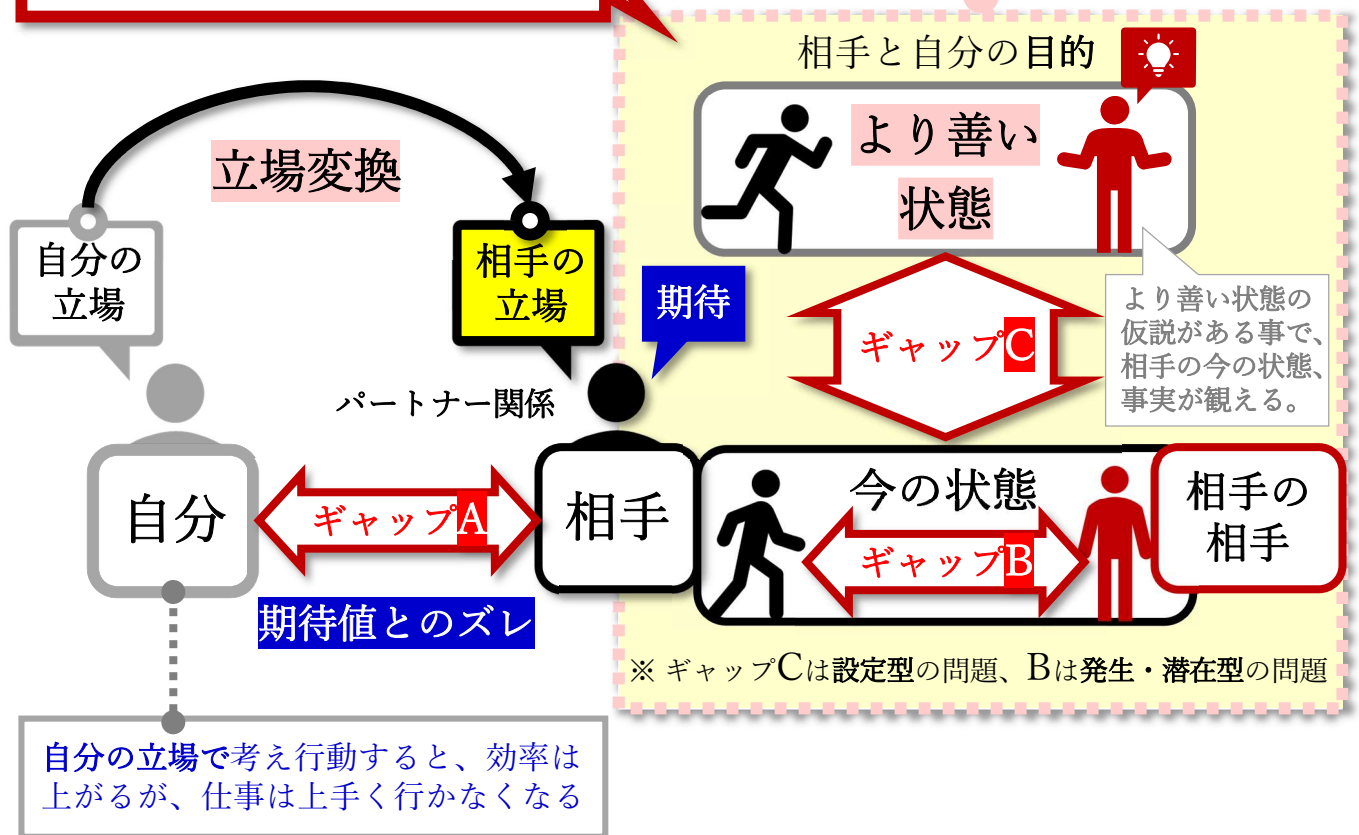
# 組織行動科学<sup>®</sup>の効果

Organizational-Andragogy

smart creative management<sup>®</sup>

相手の役に立つために、相手の立場で考え行動できる

仕事は相手の先にある何らかの  
ギャップ=問題を解決する関わり



芸術と組織行動科学<sup>®</sup>による開発  
smart creative management<sup>®</sup>

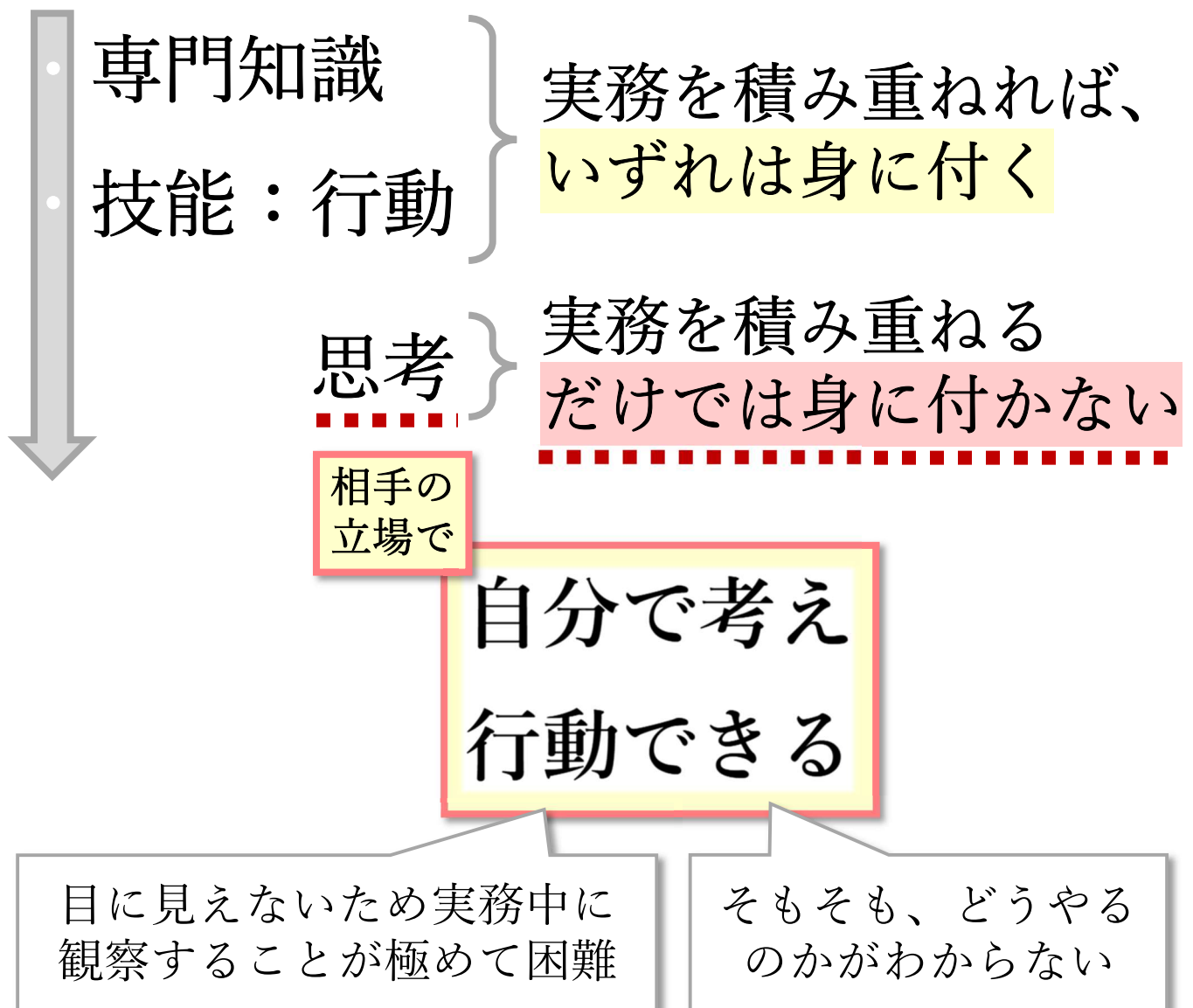
O to 1

# 組織行動科学<sup>®</sup>の背景

Organizational-Andragogy

smart creative management<sup>®</sup>

## 実務の能力



芸術と組織行動科学<sup>®</sup>による開発  
smart creative management<sup>®</sup>

# 組織行動科学<sup>®</sup> research and development

**Organizational-Andragogy**  
**smart creative management<sup>®</sup>**

人の行動（思考）を研究開発する弊社内機関

- ・ smart creative management<sup>®</sup> 総合研究所
- ・ XR HRD<sup>®</sup> (XR HRBP<sup>®</sup>) 研究センター AIAndragogy
- ・ ABA Operations Research<sup>®</sup> センター MetaBehave<sup>®</sup>
- ・ 公共行動研究室<sup>®</sup> Nudge Product<sup>®</sup>

Behavioral Artists<sup>®</sup>

Behavior engineer<sup>®</sup>

Behavior designer<sup>®</sup>

Behavior coach

Wellbehavior<sup>®</sup>

Create "Did it!"<sup>®</sup>

for Wellbeing



芸術と組織行動科学<sup>®</sup>による開発  
**smart creative management<sup>®</sup>**



# 組織行動科学<sup>®</sup>

Organizational-Andragogy  
smart creative management<sup>®</sup>

# AI assistant

XR HRD<sup>®</sup> (XR HRBP<sup>®</sup>) 研究センター

Hypothesis Generation



## Management Mentors XR HRD<sup>®</sup>

self ai trainer for OJT

<https://prtmes.jp/main/html/rd/p/000000090.000068315.html>

上司の目の前には多様な部下がいる。この個別の場面で「今、どのよう関わればこの部下を活かせるか?」。このマネジメント職の問いにその場での確に具体的な行動と思考をするための仮説のアドバイスができる。



## The first step in BtoB sales XR HRD<sup>®</sup>

新人法人営業担当者向けの“行動”アドバイザー

<https://prtmes.jp/main/html/rd/p/000000091.000068315.html>

新人の営業担当者が、先輩や上司に聴く事ができない状況で「自分が、今すぐに何をどうすれば良いか?」。この新人営業担当の問いに、その場での確に具体的な行動と思考をするための仮説のアドバイスができる。



## Hypothesis Generation for BtoB Sales XR HRD<sup>®</sup>

法人営業担当者の“思考”力を強化するアシスタント



さらに思考力を訓練したい法人業担当者向け生成AI

組織行動科学<sup>®</sup>に基づいた各社固有の生成AIアシスタントを開発

# 組織行動科学<sup>®</sup>

Organizational-Andragogy

smart creative management<sup>®</sup>

# AI assistant

XR HRD<sup>®</sup> (XR HRBP<sup>®</sup>) 研究センター

本生成AI “Hypothesis Generation” の使用目的：

相手の立場で考え行動するための「仮説生成」に生成AIを使います。AIが生成した仮説は、人間が行動し、経験を通じて検証します。

生成AIは既知の情報から能動的に推論する事が極めて得意です。人間が想定できない複数の仮説を作ってくれる。この機能を活かす。

動く前に仮説があることで、自分が知らない事すら知らない事実に気がつく事ができ、それが相手の役に立つパートナーシップの入口になる。

組織で能動的推論ができる人は、10%未満のできる人。残り90%の人たちの能動的推論、つまり、仮説想定を生成AIを使い訓練し、能動的推論ができる人を増やす。





Request Co., Ltd.

約890社、日本で最も多く  
大手から優良な中堅企業へ  
組織行動科学®を導入

〒160-0022

東京都新宿区新宿3丁目4番8号  
京王フレンテ新宿3丁目4F

[request@requestgroup.jp](mailto:request@requestgroup.jp)

代表取締役 甲畑智康

1. Behavioral Artists®
2. Behavior engineer®
3. Behavior designer®
4. Behavior coach

知識ではなく  
経験した事実がスタート