



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

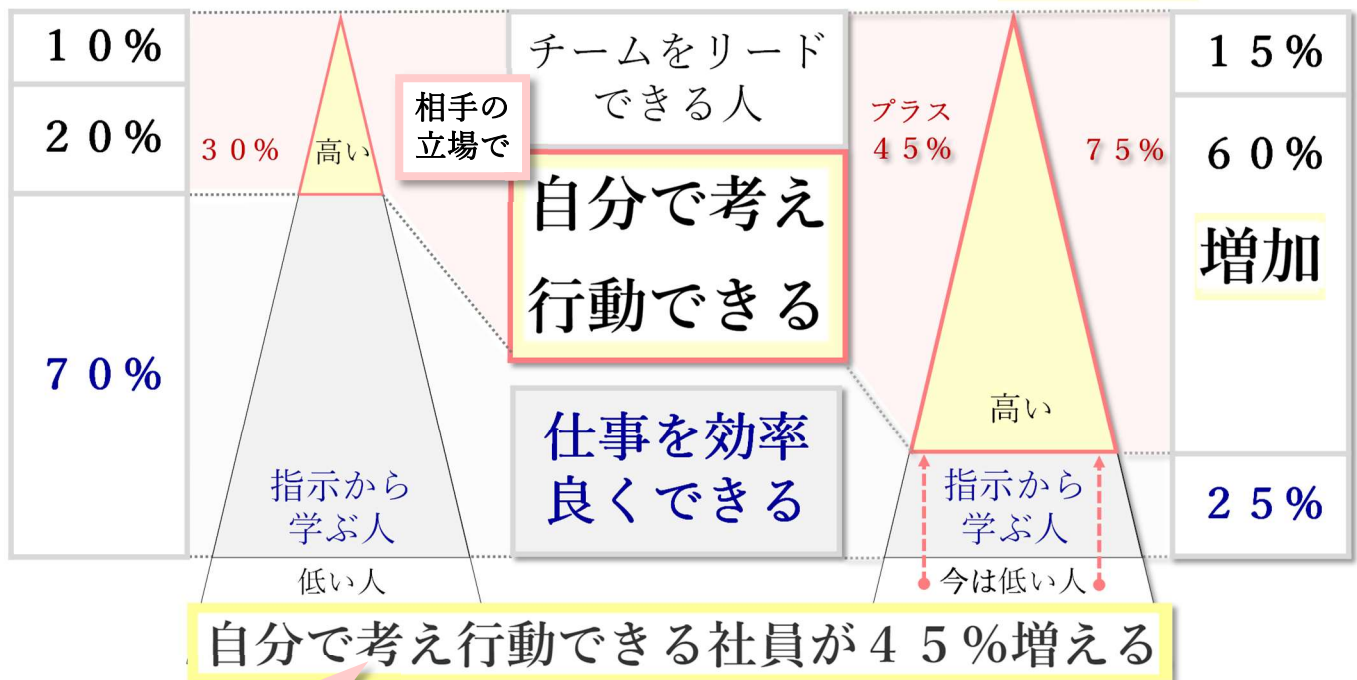
# 組織行動科学<sup>®</sup>の効果

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。



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

0 to 1

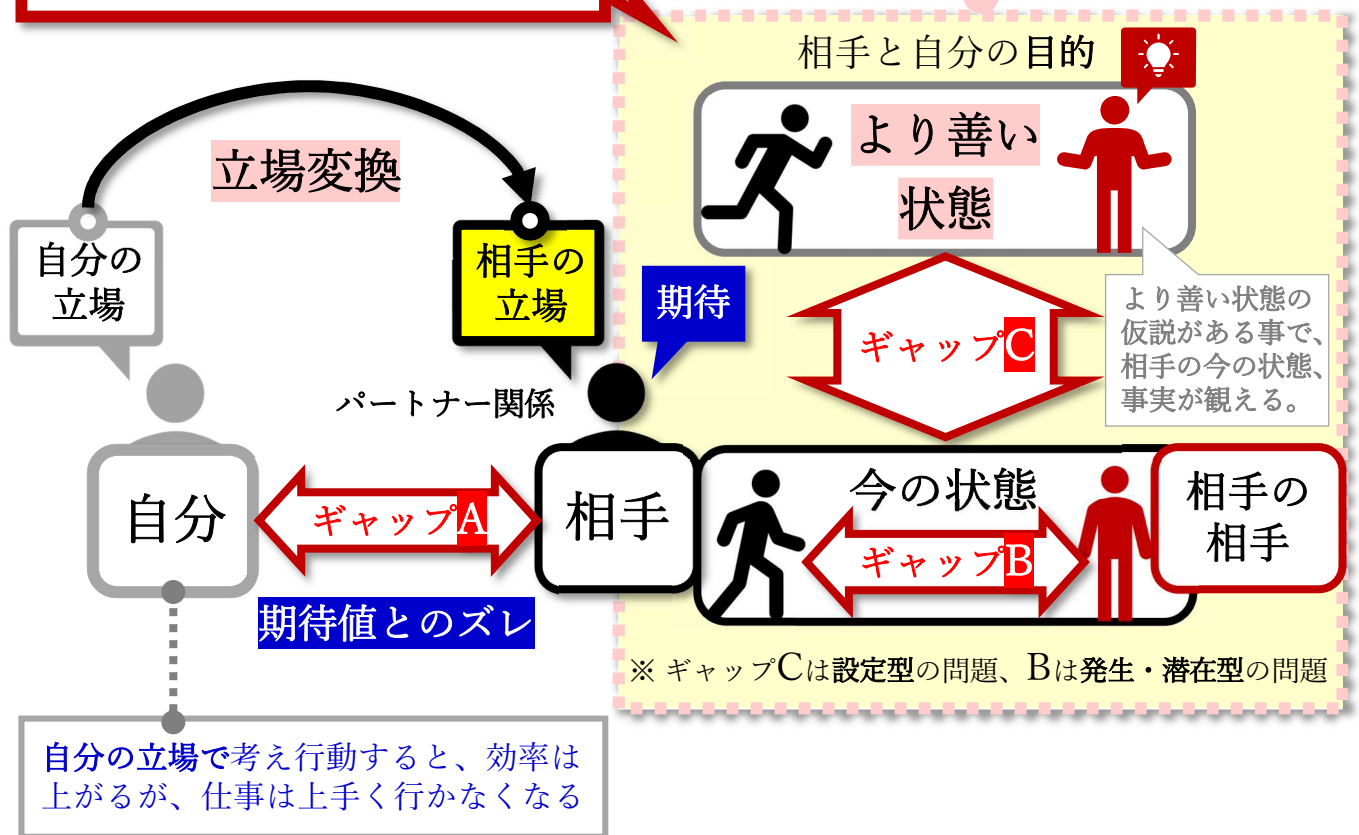
# 組織行動科学<sup>®</sup>の効果

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>

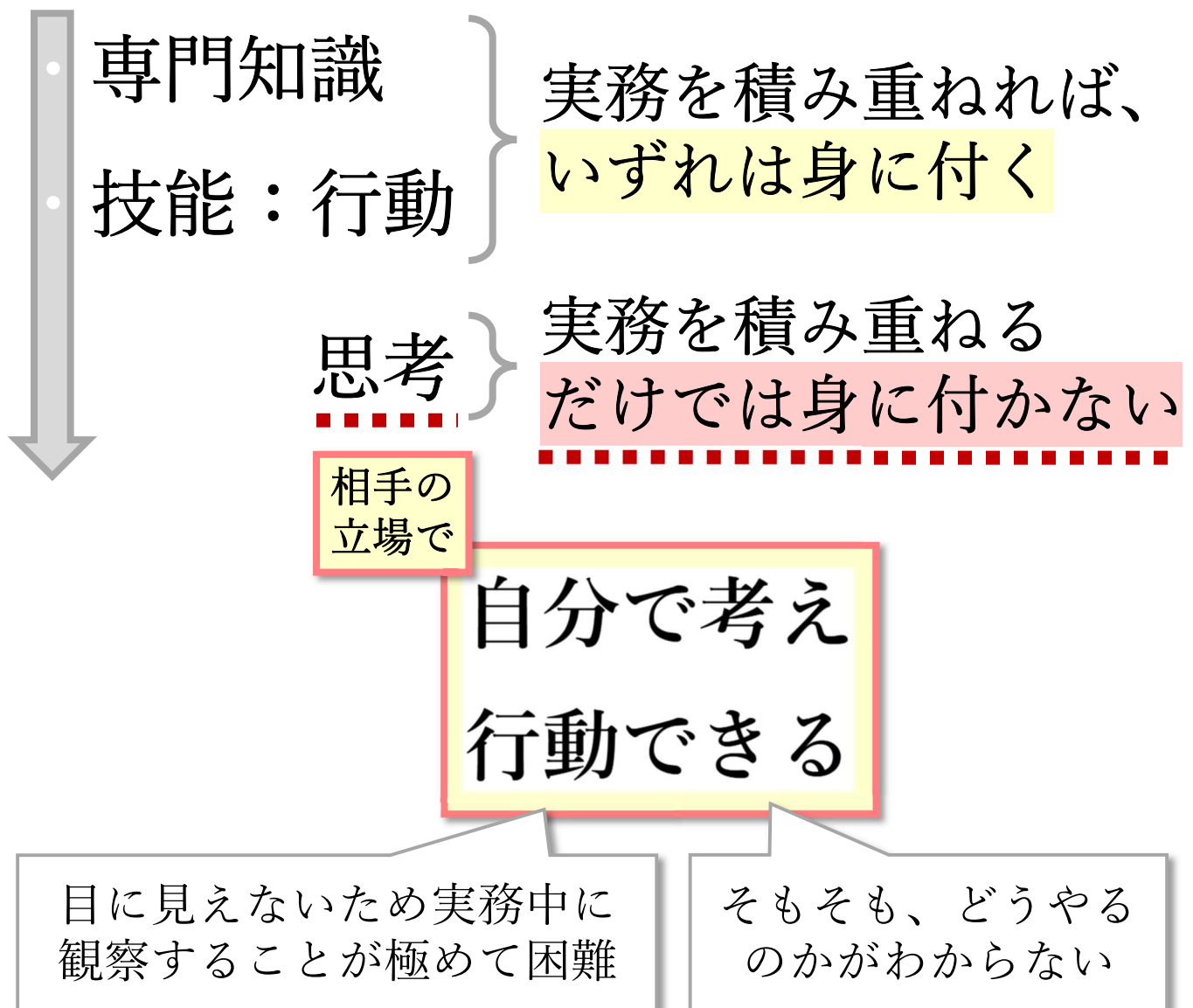
O to 1

# 組織行動科学<sup>®</sup>の背景

Organizational-Andragogy

smart creative management<sup>®</sup>

## 実務の能力



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> 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



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>

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

self ai trainer for OJT

[https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000090.000068315.html](https://prt看mes.jp/main/html/rd/p/000000090.000068315.html)



## The first step in BtoB sales

新人法人営業担当者向けの“行動”アドバイザー

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



## Construction SKILL Transfer

熟練の施工職人さんの技能を表出化し伝承する

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000092.000068315.html>



## Empathy Trainer

仕事でより相手の役に立つ関係性を築くトレーナー

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000093.000068315.html>

# 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