



新事業エントリープログラム開催概要

新事業エントリープログラムとは

大企業等の民間企業で培われたノウハウやアイデアを起業や新事業創出に結びつけるための取組みである「東京都新事業発掘プロジェクト(GEMStartup TOKYO)」のプログラムの1つとして、新規事業創出に必要な知識の習得、機運の醸成を目的としております

プログラム	実施内容	対象者
I 新事業エントリープログラム	✓ 起業家等による講義やワークショップ等、新事業創出に必要な知識の習得、機運の醸成を目的としたコンテンツを実施します。	✓ 民間企業のリソースを活用し、東京都内で起業や新事業創出を行おうとする意欲がある方
II 事業化プログラム	✓ 起業家、投資家等による事業計画策定支援等を通じて、参加者のアイデアを具現化することを目的としたコンテンツを実施します。	✓ 民間企業のリソースを活用し、東京都内で起業や新事業創出を行おうとする意欲がある方 ✓ 事業内容が一定程度固まっており、事業化に向けた分析・計画等をブラッシュアップしたい方
III 新事業創出に向けた企業支援プログラム	✓ 事業化プログラムで創出された有望アイデアを、次年度以降社内で推進していくための仕組み構築を支援します。	✓ 社員による新事業創出に前向きではあるが、社内の制度や仕組み、風土等に課題を抱えている企業

新事業エントリープログラム 提供コンテンツ

新事業エントリープログラムでは、単なる知識習得だけでなく、マインドセットの醸成、ネットワーク等の様々な要素が必要になる為、全方位的な観点からコンテンツを企画し、新事業創出に向けた土壌を醸成します

① 講義

- 起業家による事業立上げ体験に係る講演、専門家による事業計画策定方法に係る講義等を実施し、事業創出に向けて必要なマインドや知識を獲得

1.5時間×5回程度

実施内容

- ✓ 新規事業立上げにおけるマインドセット
- ✓ 新規事業立上げの苦労とその乗り越え方
- ✓ 事業立上げプロセス
- ✓ 事業計画の策定方法
- ✓ 事業戦略への他者の巻き込み方

② 動画コンテンツ

- 事前学習教材・参考図書や、動画コンテンツ等を提供し、新規事業に必要なアイデア創出の手法を習得する

1時間×1回程度

実施内容

- ✓ デザイン思考とは
- ✓ デザイン思考のステップ
- ✓ 各ステップにおけるデザイン思考の利点
- ✓ デザイン思考で気を付けるべきこと

③ ワークショップ

- 課題設定・課題解決を目的としたワークショップを開催し、相互評価により理解を深める

2.5時間×4回程度

実施内容

- ✓ デザインワークショップ
- ✓ アイデア創出
- ✓ ビジネスモデル策定
- ✓ ニーズ・ビジネスモデルの検証

④ メンタリング

- 左記で得た知識をもとに整理した事業計画に対して、メンターによるフィードバックを実施し、アイデア創出の観点等を学ぶ

1時間×2回

実施内容

- ✓ 事業計画発表
- ✓ 事業計画レビュー

⑤ 模擬ピッチ

- メンターを投資家等と見立てた模擬ピッチを実施し、準備からピッチまでの一連の流れを体感する

3時間×1回 (5分/名を想定)

参加メンター

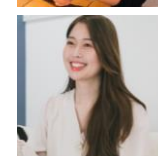
株式会社グッドパッチ
代表取締役兼CEO
土屋 尚史



株式会社Sun Asterisk
Business Development
Unit Manager
井上 一鷹



株式会社ashlyn
代表取締役社長
小島 未紅






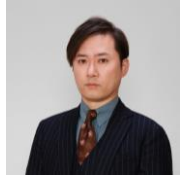


株式会社ZETA
代表取締役CEO
財満 栄治
+α複数名調整中








※コンテンツの内容は一部変わる可能性があります点、ご了承ください。

開催スケジュール(講義全5回)

実施日時	タイトル	実施形式	講義目的	講師
2022/10/13 19:00~20:30	事業立上げ体験談①	ハイブリット	<ul style="list-style-type: none"> 大企業等に所属する個人が、新規事業を起こしたいという機運が高められること 事業立ち上げについての不安を軽減できること 	Chatwork株式会社 代表取締役兼CEO 山本 正喜 
2022/10/21 19:00~20:30	事業立上げ体験談②	オンライン	<ul style="list-style-type: none"> 大企業に所属する個人が、カーブアウトにより、新規事業を起こす際のプロセスが理解できること 	帝人ソレイユ株式会社 取締役統轄マネージャー 鈴木 崇之 
2022/10/26 19:00~20:30	イントレプレナー概論	オンライン	<ul style="list-style-type: none"> 事業立上げに必要なとなるイントレプレナーシップを理解すること 	CarpeDiem株式会社 代表取締役 海野 慧 
2022/11/2 19:00~20:30	事業立ち上げプロセス 概論	オンライン	<ul style="list-style-type: none"> 事業立上げに向けて必要となる要素、各要素における難所・ポイントを理解すること 事業立ち上げに必要なとなる未来志向を理解すること 	株式会社シナモン 代表取締役社長CEO 平野 未来 
2022/11/9 19:00~20:30	事業計画の策定方法	ハイブリット	<ul style="list-style-type: none"> 事業計画の作成方法、記載すべき内容を理解すること 	イグニション・ポイント株式会社 Value Incubation Unit Director 松本 武士  イグニション・ポイント株式会社 Value Incubation Unit Director 田中 義人 

開催スケジュール(動画配信 1回/ワークショップ全4回)

実施日時	タイトル	実施形式	講義目的	講師
2022/11/2 ~ 2022/11/9	デザイン思考の習得	—	<ul style="list-style-type: none"> デザイン思考を理解し、事業アイデア検討のヒントを得ること 	※動画配信にて実施のため省略
2022/11/16 19:00-21:30	顧客課題探索・ アイデア創発	ハイブリット	<ul style="list-style-type: none"> 顧客/生活者の課題特定や事業/サービスアイデアの創発における手法を理解するだけでなく、そのコツを身に着けること 	イグニション・ポイント株式会社 Experience Design Unit Executive Creative Director 武田 啓和 
2022/11/24 19:00-21:30	アイデア プロトタイピング	ハイブリット	<ul style="list-style-type: none"> プロトタイピングの作り方や、意味あるユーザー検証を行うためのプロトタイピング作成のポイントを理解すること 	株式会社グッドパッチ マネージャー デザインストラテジスト 小林 尚規  イグニション・ポイント株式会社 Experience Design Unit Senior Experience Creative Director 坪井 俊樹 
2022/11/30 19:00-21:30	サービスデザイン・ ビジネスモデル精緻化	ハイブリット	<ul style="list-style-type: none"> 事業/サービスを具体化するための要素を網羅的に把握し、その設計のためのポイントを理解すること 稼げる事業/サービスを実現するためのヒントを得ること 	イグニション・ポイント株式会社 Experience Design Unit Senior Experience Creative Director 神山 浩之 
2022/12/7 19:00-21:30	プレゼンテーション・ フィードバック	ハイブリット	<ul style="list-style-type: none"> 事業/サービスを魅力的にプレゼンするためのポイントを理解すること プレゼンの講師や他グループからの参加者のフィードバックを通して、自身の感覚と他社の感覚の差分を体感すること 	イグニション・ポイント株式会社 Experience Design Unit Executive Creative Director 武田 啓和 

開催スケジュール(模擬ピッチ等)

実施日時	タイトル	講義目的	講師
2022/11/16 ～ 2022/12/16	メンタリング	<ul style="list-style-type: none">参加者が策定したアイデアに対して、模擬ピッチ大会実施時に必要な情報を盛り込んでいる状態にすること	※予約サイトにて個人でメンター選定するため省略 (予約サイト利用方法については、参加者に別途ご連絡いたします)
2022/12/14 19:00～22:00	模擬ピッチ大会	<ul style="list-style-type: none">準備～ピッチまでの一連の流れを体感すること投資家等がピッチにおいて特に気にかけるポイントの勘所を得ること短時間で効果的に事業をアピールするピッチ資料の作成方法、人を巻き込むピッチ手法のイメージを掴むこと	※本資料P.2に参加メンターを記載