

4 アイデアをすばやく形にして試してみる

アイデアをどんどん形にして、課題解決に有効かどうかを検証しましょう。効果が不十分であれば、必要なところまで思い切って戻ること。手を動かし頭を動かし、検証を繰り返すことで、骨太なアイデアにしていきます。

- ムービー
- ブック
- WEB
- プロダクト
- アプリ

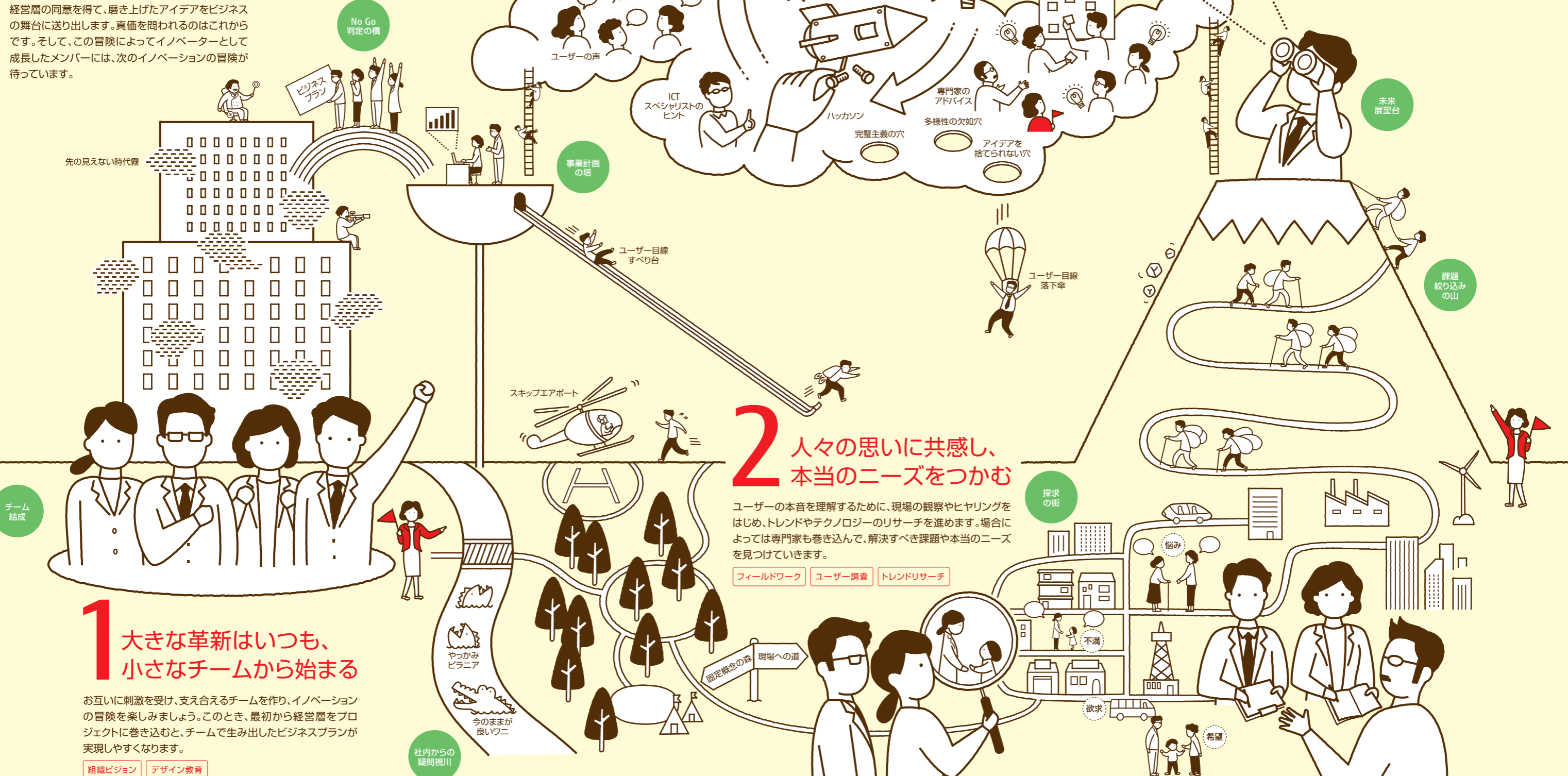
3 みんなで理想の未来をビジョンとして描く

課題解決の方向性を明確にするためのビジョンを描きましょう。ポイントは、現状から飛躍することを恐れず、自由な発想で考えること。ビジョンにあって、今はまだないもの。それが、イノベーションのヒントになります。

- ビジョンデザイン
- コンセプトデザイン
- シナリオデザイン

5 ビジネスプランを判定する

経営層の同意を得て、磨き上げたアイデアをビジネスの舞台に送り出します。真価を問われるのはこれからです。そして、この冒険によってイノベーターとして成長したメンバーには、次のイノベーションの冒険が待っています。



2 人々の思いに共感し、本当のニーズをつかむ

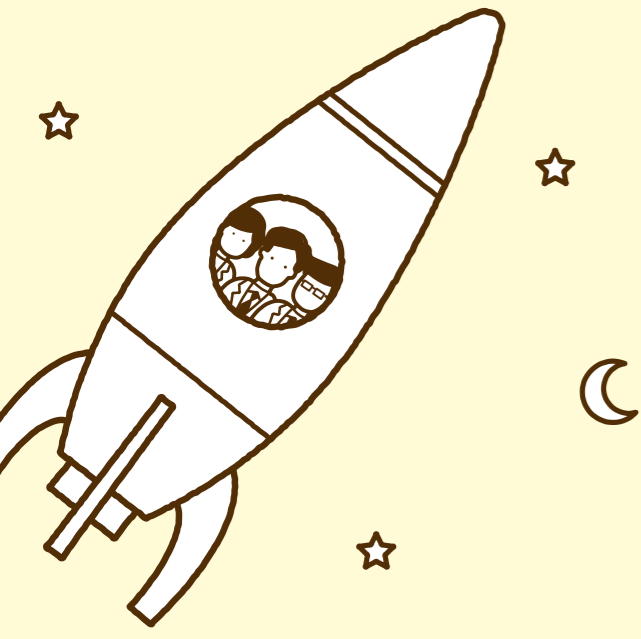
ユーザーの本音を理解するために、現場の観察やヒヤリングをはじめ、トレンドやテクノロジーのリーサーを進めます。場合によっては専門家も巻き込んで、解決すべき課題や本当のニーズを見つけていきます。

- フィールドワーク
- ユーザー調査
- トレンドリサーチ

1 大きな革新はいつも、小さなチームから始まる

お互いに刺激を受け、支え合えるチームを作り、イノベーションの冒険を楽しみましょう。このとき、最初から経営層をプロジェクトに巻き込むと、チームで生み出したビジネスプランが実現しやすくなります。

- 組織ビジョン
- デザイン教育



Fujitsu Design Philosophy

ヒューマンセントリック・インテリジェントソサエティの実現をめざし、
お客さまや社会とともに考え、
人と社会とICTの関係を心地よい体験へと変えていきます。

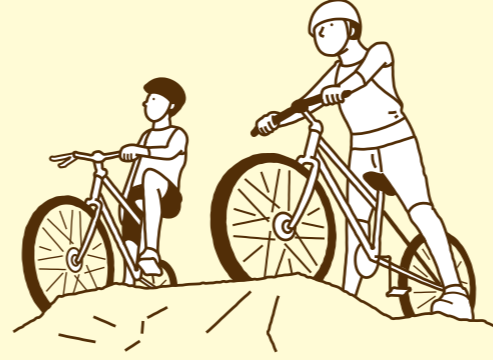
[Innovate Frontiers]

ICTの可能性をひろげ、
お客様の期待をこえた価値を生む
体験を創造します。



[Co-create Tomorrow]

お客様や社会と対話をくり返し、
ともにありたいと願う
ビジョンを描きます。



[Empower People]

人々の多様性を尊重し、
それぞれの想いにこたえる
最適な解決策を考えます。

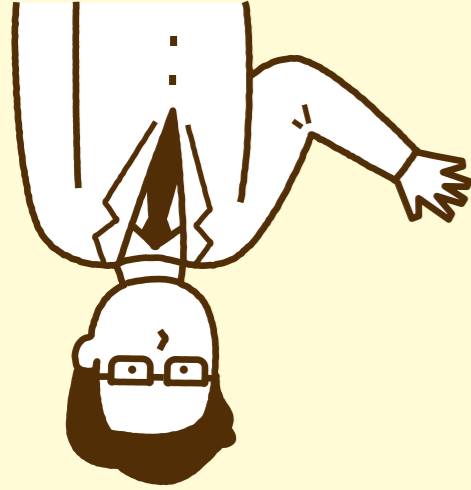


INNOVATIVE QUEST MAP

新たな価値を生み出せる、
強い企業になるために

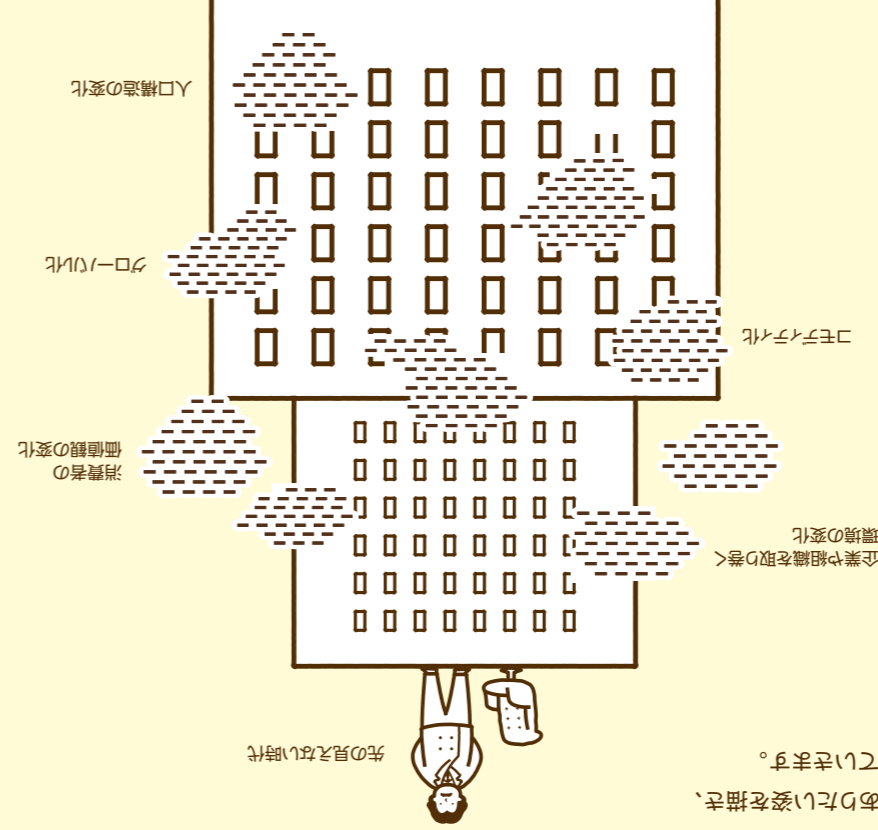


(c)2022 FUJITSU LIMITED



0 イノベーションプロジェクトを 立ち上げる

モノやコトのアイデアを生み出したい。組織や人材をイノベーション体質に
したい。企業によって目指すべき方向はさまざまなので、まずはテーマを
決定し、組織全体で共有して、イノベーションプロジェクトを立ち上げましょう。
さあ、いよいよ冒険の始まりです。



時代の変化に対応しながら、常に世の中が求める新しい価値を提供すること。
そんなイノベーションや組織力が、これからの企業に求められます。
「INNOVATIVE QUEST MAP」は、富士通が培ったノウハウを結集した
イノベーション創出マップ。デザイナーがお客さまとともに、ありたい姿を描き、
目指すべきイノベーションの創出や企業の成長をサポートしていきます。

成長のチャンスは、課題の数だけある