

自律型人材 育成型 研修プログラム

「TEAM CLIP」のご提案

合同会社Smart Ape

サービスの概要

01

A large, bold, blue "SAL" logo, centered on the page. It is flanked by two thick, horizontal blue bars, one above and one below the text.

- サル -

ビジネスシミュレーション ゲーム研修サービス

当社では、企業研修においてビジネスのあらゆる場面をゲームでシミュレーションした体験型研修を提供する「スマートエイプラーニング（SAL）」を展開しております。

ゲームを活用したリアルなシミュレーション体験は現場の感覚に限りなく近く、一人ひとりが自分ごととして取り組むうえで最適な環境を作り出します。結果として、座学形式などの理論先行型の学習と比べて研修の定着度が非常に高く、長期的に記憶を定着させることにつながります。

ゲーム研修は座学より 学習定着率が15倍も向 上する効果があります ※

※キャリア教育ラボ、「平均学習定着率が向上する「ラーニングピラミッド」とは？」
<https://career-ed-lab.mynavi.jp/career-column/707>, (参照2023-12-15)

座学形式の理論先行型の学習から、ゲームによる疑似体験を基にした体験型学習に置き換えることで研修の定着度が劇的に上がります。アメリカ国立訓練研究所が発表するラーニング・ピラミッドでは、講義形式に比べ体験型の学習は平均学習定着率が5%→75%と15倍も向上するとされています。能動的に体験することのメリットを没入感のあるゲームという媒体を通して享受することができます。



徳 一輝 (とく かずき)

合同会社 Smart Ape 業務執行社員 (COO)

1990年生まれ。1,000名規模の企業での人材開発、組織開発プロジェクトの責任者を務めたのち、2023年より合同会社 Smart Apeに参画。京セラ株式会社様、株式会社セブン&アイ・ホールディングス様、株式会社カオナビ様など大手企業を中心にビジネスゲームを活用した研修の実施や社員育成プログラムの内製化支援などを行う。体験型学習に特化した研修講師として、新入社員から中間管理職までを対象に研修企画や実行を担う。

SALがこれまで行った研修実績の一部をご紹介します。

この他にも新入社員向けの理念浸透研修、140名規模のチームビルディング研修など複数の実績がございます。



京セラ 株式会社

実際の開発チームに合わせて、複数のチームに分かれていただきプロジェクトマネジメントのシミュレーションゲームを体験いただきました。進行管理を行いながらリーダーとしてチームに発信すべき内容を精査するという具体的なマネジメント手法を理解し、スキルアップに繋げる上で非常に効果的でした。

業種	電気機器
対象人数	20名
研修内容	管理職のマネジメント力 向上



株式会社 カオナビ

「仮説思考を立てて能動的に動ける人材の育成」という社内の課題に対し、ゲーム型研修をご導入いただきました。時間成約があるプロジェクト体験でトライ&エラーを繰り返し体験することでチームの方向性統一と自主的な役割獲得の重要性を学べた点が効果的でした。

業種	情報・通信
対象人数	32名
研修内容	自律型人材の育成



中部電力パワーグリッド株式会社

管理職研修を目的としたゲーム型研修プログラムの内製化支援を行いました。社内講師の方々を対象に、ゲームのファシリテーション方法や座学の内容などを一貫してレクチャーさせていただきました。継続的に練習できるフォーマットをお渡しさせていただいたことがご好評でした。

業種	電力・ガス・エネルギー
対象人数	12名
研修内容	ゲーム研修 内製化支援

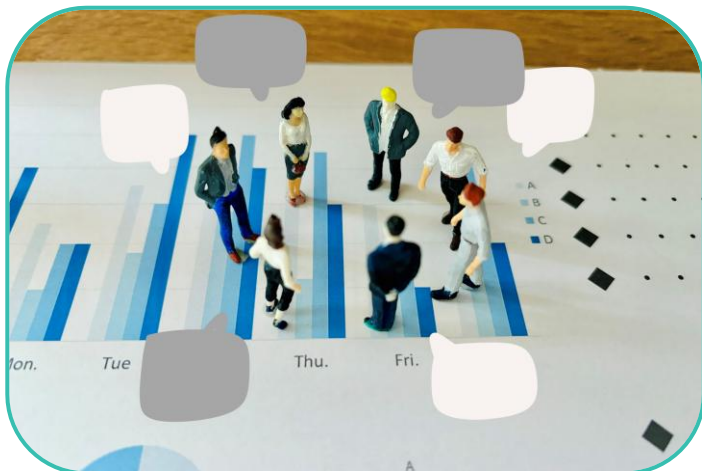
本プログラムの価値

02

企業が抱えるマネジメント課題について

多くの企業さまが現在抱えているマネジメント上の課題について大きく3つをご紹介します。

マーケットや働き手のビジネス環境において、変化の激しい時代だからこそその課題感が浮き彫りになっています。



マルチタスク過多によるマネジメント低下

業績管理やメンバー育成、キャリア相談、プロジェクト対応、ハラスメント防止など複数業務が同時発生し、**リーダーがさばききれない状況**が発生している（**中間管理職層の罰ゲーム化**）。

結果、マネジメントに集中できずに、チーム全体のパフォーマンスが低下。**目標達成にも影響が出てしまう。**



自律行動の空回りと思考停止

メンバーに主体性や積極的な行動を求めても、組織成果に直結せず、**空回りした行動**を取ったり、**何をすべきか判断できず思考停止**に陥ってしまっている。

結果、リーダーの負荷が増え、チームとしての成果発揮も阻害され、**メンバーの成長機会も失われやすい。**



課題解決の思考軸が不足

チームパフォーマンス向上のためのマネジメント教育が行われてこなかったことで、リーダーもメンバーも**課題解決の共通言語や思考軸を持てていない。**

原因分析や改善策の検討が十分できないため、**場当たりの対応に陥りやすく、組織の成長も停滞してしま**う。

SALの「自律型人材 育成型 研修プログラム」では、多くの企業様が抱えるマネジメント課題を解決するための”きっかけ”を提供することが可能です。組織が抱える課題を自分ごととして認識し、解決に向けて取り組む姿勢を醸成することで組織パフォーマンスの向上を図ります。



リーダーの行動特性の可視化と改善

リーダーがマルチタスク環境下でどのような行動を取るかを可視化し、**健全な失敗体験**を通じて業務優先順位やメンバーとのコミュニケーション方法を修正。

行動のクセによるパフォーマンス低下を防ぎ、**チームの成果向上**につなげる。



組織行動の鉄則を教育

自由な判断を任せた場合に発生する**トラブル**を**ゲーム上で完全再現**。

自由度の高すぎる指示がチームのパフォーマンスを下げることを体感させつつ、メンバーが組織成果につながる行動や考え方を**自然に身に付けられる**学習設計。



思考軸の定着と共通言語化

ゲームで発生した事象と紐づけながらビジネスフレームワークを座学で学ぶことで、課題解決の**共通言語**や**思考の軸**を組織に定着。

リーダー・メンバー共通の理解を形成し、チーム全体での**課題解決力向上**を促す。

TEAM CLIPについて

03

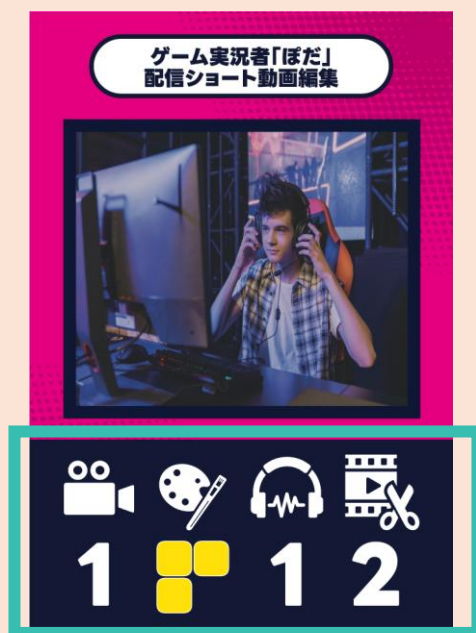


自律型人材 育成ゲーム「TEAM CLIP」

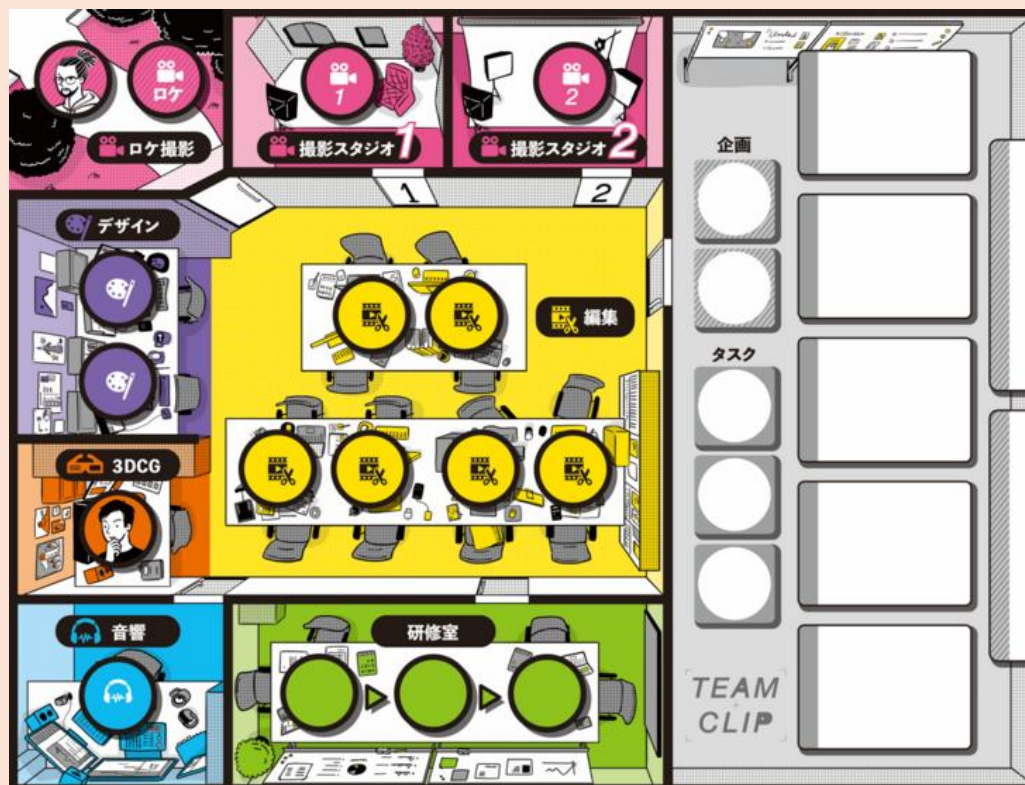
チームを会社に見立て、あらゆる仕事をこなしながらも本来達成すべき会社のミッションに向き合うために全員で協力をしていくビジネスゲーム。日々舞い込んでくる仕事に忙殺されないようにチーム全員でコミュニケーションを行い上手く連携を取ることが重要。社内調整力やマネジメントに関する考え方、タスク管理能力が求められるほか、チームのパフォーマンスを最大化するために自身がどのように仕事に向き合うべきかを”自律型人材”をキーワードとして学ぶことができる。

ゲームの概要

TEAM CLIP（チーム・クリップ）はカードに記載された作業内容をチームメンバー全員で分担しながら進めていく協力ゲームです。このゲームに手番はなく、スタートと同時に全てのプレイヤーは自分が思うように仕事を進めていきます。全プレイヤーが同時に業務を進めていくため、うまく声を掛け合って連携を取らなければ行いたい作業が行えなくなる、というシチュエーションも生まれます。



タスクカード



作業場ボード

タスクを完了させるためには、カードに書かれた作業をすべて行う必要があります。作業を行うにはタスクカードに描かれているアイコンの「作業場ボード」に入らなければいけません。部屋に入るには、対象の部屋に砂時計を置いていきます。砂時計は砂が落ちきったら別の部屋に移動させることができます。効率よくゲームを進めていくためには、場合によってはタスクを保留にしたりチームメンバーに助けを求める判断も必要になります。

TEAM CLIP（チーム・クリップ）では「ビッグプロジェクトの達成」がゲームのミッションとして課されます。

ビッグプロジェクトに着手するためには、多く舞い込んでくる日常的なタスクをさばきながら、うまく優先順位をつけて業務を進めていく必要があります。人的リソースの配分を計画的に進められるかどうかゲームクリアに必要な考え方の軸になります。

タスクをこなした数に準じて
ビッグプロジェクトを受注

タスクを多くこなしていくことによってビッグプロジェクトを受注できるようになります。このゲームの最終目標は**ビッグプロジェクトの達成数を最大化すること**です。

条件をクリアするとプレイヤーは
特殊能力を獲得できる

プレイヤーはタスクを進めていく中で役に立つ能力を身に付けることができます。うまく能力を活かしていくことで**効率よく目標達成に近づく**ことができます。

TEAM CLIP（チーム・クリップ）は、大きく「戦略立て」「行動」「結果確認」の3ステップを行い、これらを4回繰り返すなかでより多くのプロジェクトを達成することを目指します。1回あたりの計画や行動が結果に大きな影響を及ぼすため、チームでの話し合いや方針策定が重要になります。



戦略立て

どのタスクを行い、どの業務を行うべきなのか、について戦略を立てます

行動

プロジェクトの受注と完遂に向けてタスクの処理や業務を遂行します



結果確認

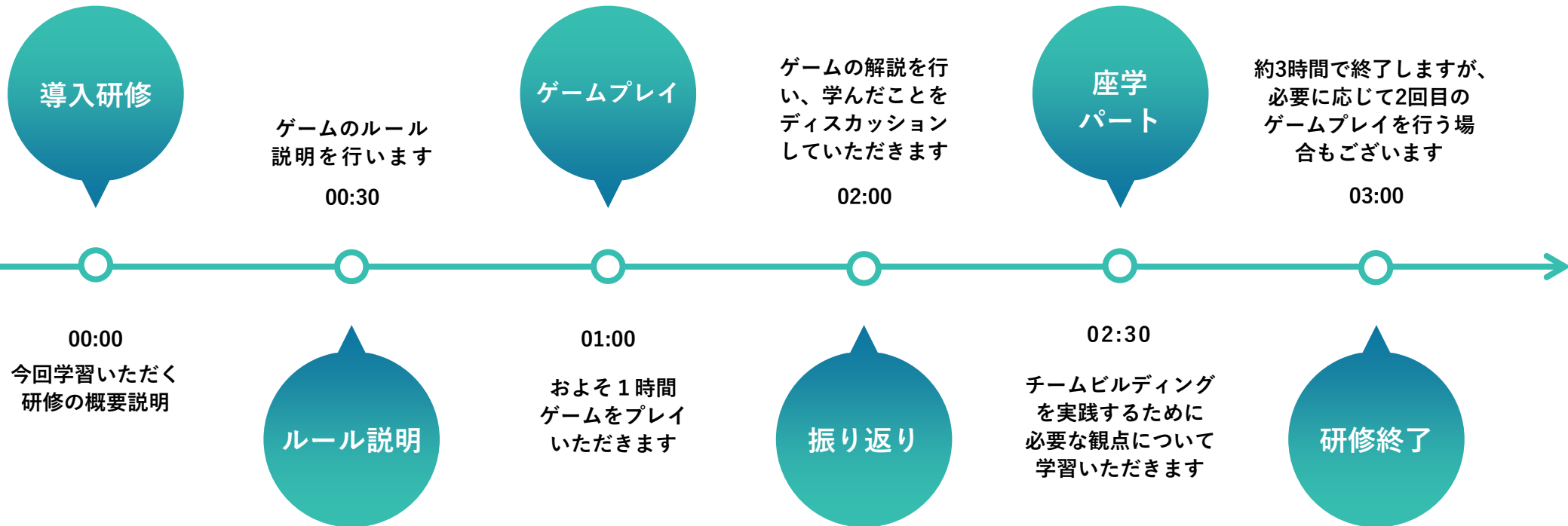
立案した戦略通りに進められたかを確認し、計画の修正を検討します



これらのプロセスを4回繰り返し、を獲得したチームが勝利します

プログラムイメージ

TEAM CLIPを使用した研修プログラムのイメージは以下となります。
ご希望の研修内容に応じて、タイムスケジュールが変動いたします。



TEAM CLIP（チーム・クリップ）には、以下の3つの学習内容があります。

ゲーム研修ならではの「体験型学習」による効果に加え、このゲームから得られる独自の特徴をご体験ください。



迅速な合意形成を行う方法

チームとして健全なコミュニケーションを形成するし、正しく迅速な意思決定を行うための組織論やファシリテーションフレームワークを学べます。



バックカスティングの重要性

チームとして機能するためには、ただ闇雲に業務に取り組みればいいわけではなく、成果を出すために共通の明確なゴールと計画が必要であることを実体験ベースで学ぶことができます。



重要度×緊急度によるプロジェクト管理

目の前の業務に振り回されることなくチームの成果に直結する重要度の高い業務に着手するために必要な業務管理の方法やフレームワーク、マネジメントの観点を学ぶことができます。

TEAM CLIP（チーム・クリップ）には、以下の3つのシチュエーションでの活用が可能です。
下記以外のシチュエーションにもセミカスタマイズした研修の提供が可能です。都度、ご相談ください。



内定者 / 新入社員研修

学生や既存社員との関係性構築に加えて、体験から生まれる納得感の高い学びを提供することによってイベントの満足度を向上させ、内定辞退の防止や、マインドセットに寄与することが可能です。



メンバー層向け フォロワーシップ研修

ゲームを通してリーダーの立場を疑似体験することで、組織全体を俯瞰して考える力を養うことができます。現在、自分が行うべき行動が明確になるため、主体性の発揮を促進することも可能です。



マネージャー向け リーダーシップ研修

次世代マネージャー候補、もしくはプレイングマネージャーに『中間管理職の罰ゲーム化』を防ぐための研修を実施します。マネジメントに必要なプロジェクト管理のフレームワークや、コミュニケーション手法を学んでいただきます。

導入の流れ

04

TEAM CLIP（チーム・クリップ）「ゲーム研修内製化支援＋ゲーム購入」「講師派遣」の2つのプランでご提案させていただいております。

その他、さまざまなご要望にも柔軟に対応させていただいております。

TEAM CLIP研修
講師派遣形式

15万円～

■ 最小催行人数：6人

人数に応じて費用が変動します。

■ 研修費用

基本料金 150,000円に加え、参加人数
× 15,000円を頂戴します。

ゲーム研修内製化支援
＋ゲーム購入形式

50万円～

■ 法人企業様向け ご契約プラン
500,000円～

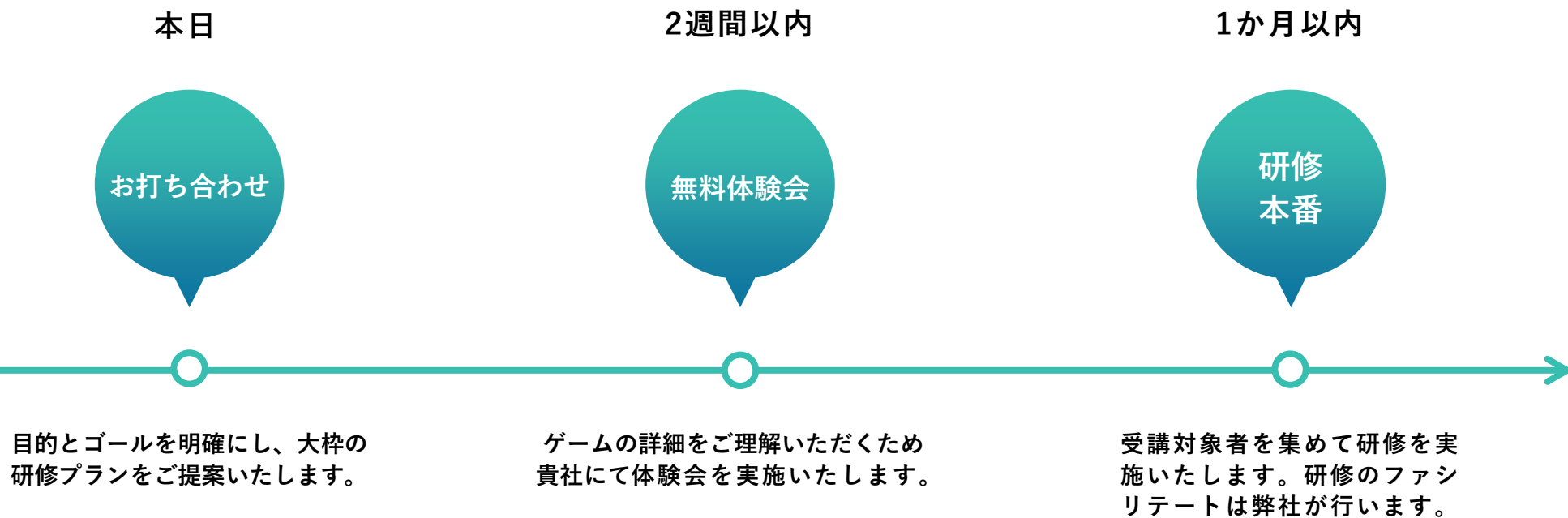
※ゲーム購入3台以上必須
(1台30,000円)

※利用資格は法人に紐づきます

※表記はすべて税抜

研修導入までの流れは以下となります。

ご希望の研修内容に応じて、前後のスケジュールが変動いたします。



ゲーム研修内製化支援プラン スケジュール

導入までの流れは以下となります。

ご希望の内容に応じて、前後のスケジュールが変動いたします。



無料体験会について

TEAM CLIP を人事のご担当者さま、研修に携わる社内ステークホルダーの方々に無料で体験していただくことが可能です。
本プログラムで獲得できる学習体験を是非、実感してみてください。

実施可能人数

3 ～ 8人 ※実際の研修対象者が無料体験会を行うことはできません。あらかじめご了承ください。

研修時間

120分前後

会場

要相談