

2019 年度 デジタル・ビジネス研究

第 1 回研究会

開催日： 2019 年 7 月 29 日

テーマ： 未来の暮らしをカタチにするイノベーションの土壌と風土づくり

「Game Changer Catapult」新規事業創出イニシアティブ

講師： 深田 昌則 氏 (パナソニック Game Changer Catapult 代表)

議事概要：

- ・ 新しい価値を生み出す活動には、「社内外で新しい事業アイデアを検討する」「社外でアイデアを評価する」「資金を投資しやすいスキームを構築する」の 3 要素がある。
- ・ モノからコトへという時代の変化への対応が必要不可欠である。高機能な製品にお金を払う時代は、かなり前に終わった。感情によるサービス、意味によるサービスといったところで差別化して、そこに価値を見出してもらわないとお金を払ってもらえない。ハードウェアだけのビジネスから、ユーザーエクスペリエンスへの切り替えが急務である。
- ・ イノベーションを興す人材とは、「知りあいの知り合いが紹介する・される関係を有する人」「経験したことが無い領域へ飛び込める、社内に終始せず、外の世界と 2 足のわらじを持てる人」だと考えている。専門分野特化でそこに集中するのではなく、横断的なスキル獲得にまい進できるキャリア発想が必要である。