

双申開発の経営ゲームは今までどこで使われましたか？反応は？

どこで？（事例）

- ・ 公的機関での創業支援（創業支援プログラム）
- ・ 各企業の後継者育成、事業承継（育成コンサルティング）
- ・ 各企業の経営相談（経営者の経営判断のコーチング）
- ・ 商工会議所（青年部例会、交流会、勉強会）
- ・ 青年会議所（後継育成事業、例会、企業家育成、交流会）
- ・ 銀行主催の勉強会（若手後継者育成事業、若手経営者勉強会）
- ・ 税理士、社労士（交流会・勉強会・企業研修）
- ・ 大学（授業・研究テーマ・ゼミの研究・就活基礎力育成）
- ・ 高校（キャリア教育、就活基礎力育成）

【実績】 福井商工会議所青年部 鯖江商工会議所青年部 福井県中小企業大学校 大野商工会議所 小浜商工会議所（福井）長浜商工会議所（滋賀）舞鶴商工会議所（京都）笠松町商工会（岐阜）日進市商工会 長久手市商工会 愛知学院大学 中部大学 名古屋経済大学（愛知）明治大学 法政大学（東京）他、多数

どんな反応？

本人参加型の内容ですので、内容がわかりやすいのが特徴です。

以下に反応を頂くことが多いです。

感想

気づきが多い！自分の会社で使える考え方がある。

楽しい。体感時間はとても短く感じる。繰り返してやってみたい。

数字の「意味」が解る。経営の数字とゲームが繋がりがよく解る。

要所要所に出てくるツールはシンプルですぐ使える。すぐ使えるのが社長向き。

穴埋め感覚で、会計が理解できた。数字は苦手だったが、これならわかる。

納得がいく、腑に落ちる。答を言われるより自分で探したい。

社長のアナログ判断が、数字化、言語化できる。これは重要。

シンプルで、社長の必須項目。体系的で整合性がある。

実際に社長が応用できる考え。幹部との意思疎通の言語として。

現場での判断と、これからの経営を考えるモデルとして使える。

「自分で体験するスタイル」という事が良くわかりいろいろな気づきが生まれているようです。