

創造性を高める研究開発組織

カシオ計算機 K. K.

折居正晴

1 創造者と事業者

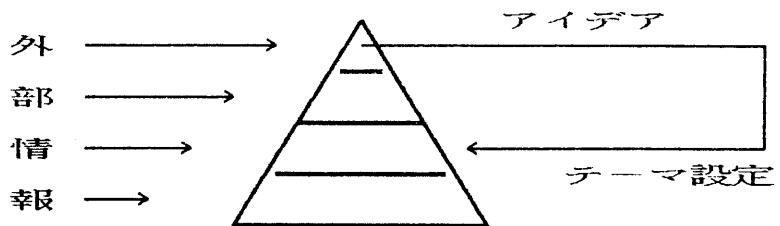
創造する人 = 0 → 1

+

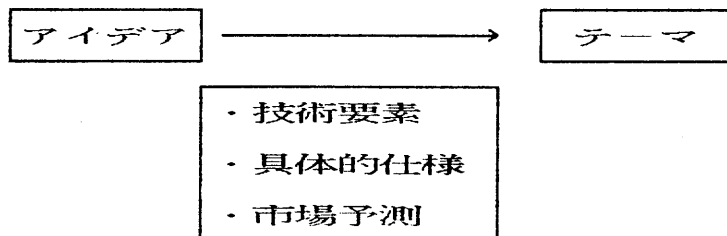
事業とする人 = 1 → 10

2 アイデアの根源のテーマ設定

◎ アイデアの根源

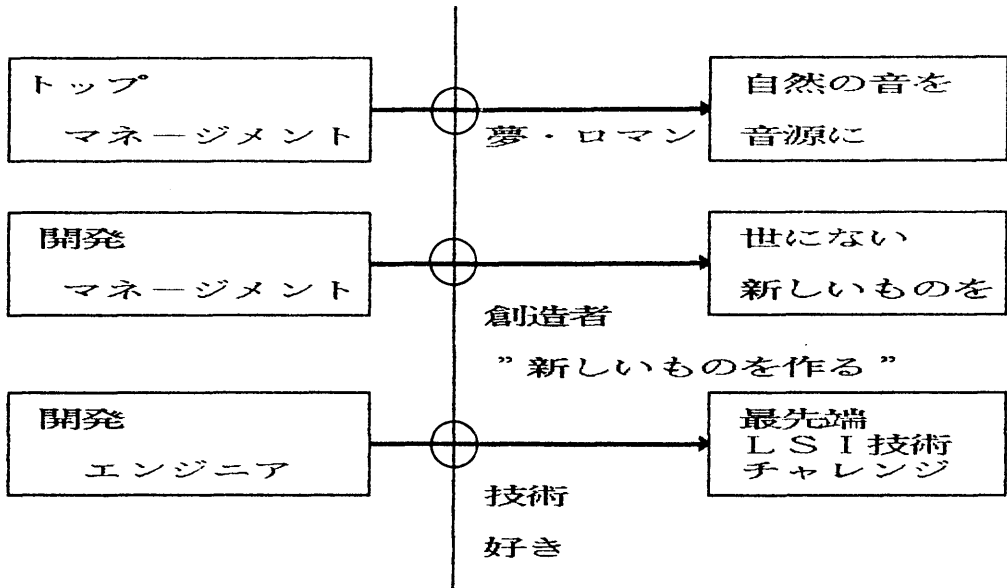


◎ テーマ設定

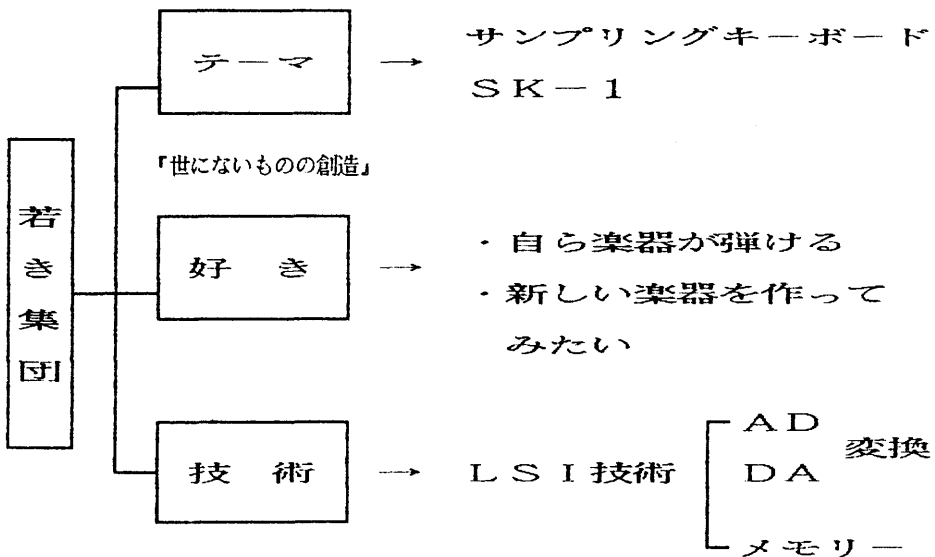


3 組織の在り方 — 楽器開発を例として —

<SK-1>



4 活性化の要素



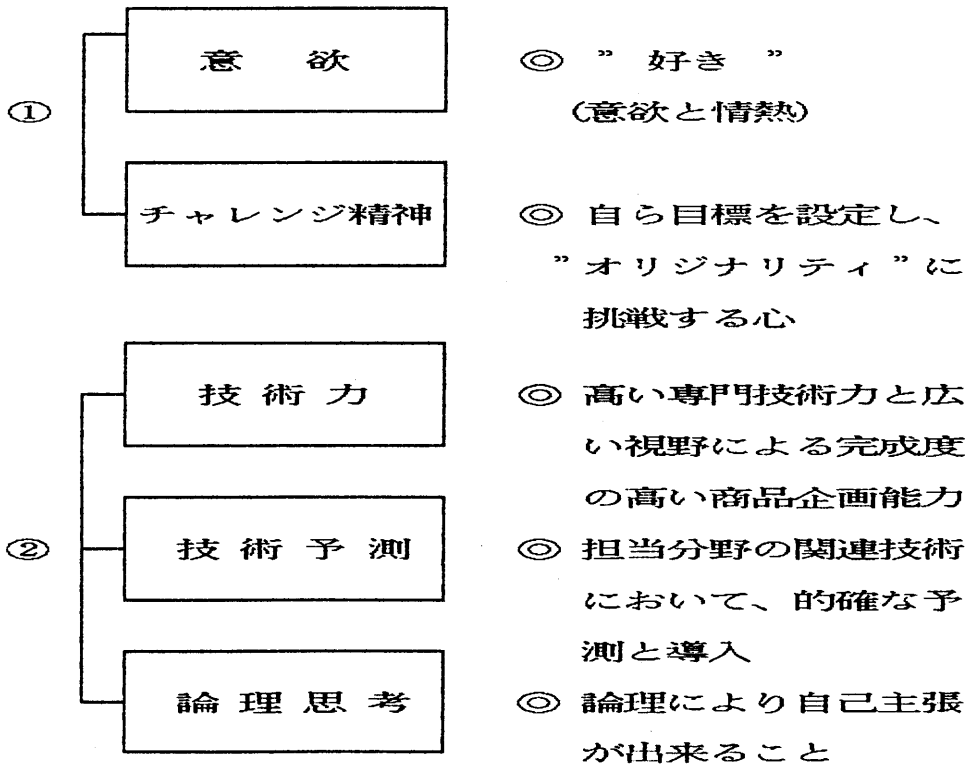
5

開発マネジメント

- ① テーマの決定／方向づけ
- ② 完成度の高い商品（技術）開発
- ③ 部下の意欲
 - (1) 好きな仕事／業種
 - (2) 部下の技術レベルアップ
良いテーマ
 - (3) 正しい評価／技術力
- ④ プレイングマネージャー

6

開発エンジニア



7 闇研究

◎ 研究の出来る風土

金・人・物

◎ 公式にするタイミング

具体的な形として