

強い組織には理由がある

瞬時の判断が勝敗を分けるeスポーツ  
プロの世界で勝つためのコーチングには  
企業での強い組織づくりと共通点があった

# eスポーツに学ぶ

## 課題解決型 チームビルディング



### こんな研修です

- eスポーツ体験を通して
- ✓参加者のコミュニケーション活性化
  - ✓組織の課題抽出の方法を学ぶ
  - ✓PDCAの回し方を体験する
  - ✓課題解決にITを用いるための基礎力を身につける



プロeスポーツチームの現役コーチによる講話や指導も

### 定員

各企業 3名 × 5社 (研修の目的上、複数部門から1名ずつや、世代別に1名ずつが望ましい)

### 日時

#### eスポーツによる課題解決型研修

第1回	2月 2日(水)	13:00~17:00
第2回	2月22日(火)	15:00~17:00
第3回	3月 9日(水)	14:00~17:00

#### ITパスポート研修

第1回	2月 7日(月)	15:30~17:00
第2回	2月18日(金)	10:00~12:00
第3回	3月 2日(水)	10:00~11:30

### 会場

大牟田商工会館3階ホール (大牟田市不知火町1丁目4-2)

### 問合せ先

✉ e-kigyouricchi02@city.omuta.fukuoka.jp

☎ 0944-41-2752 FAX 0944-41-2751

担当 森・隈本

主催 大牟田市産業振興課

# eスポーツに学ぶ 課題解決型 チームビルディング

『2025年の崖』をご存じでしょうか？

経産省が発表したDXレポートに登場した言葉で、  
2025年までに企業のDXが進まなければ、競争力の低下から、  
最大で年間12兆円もの経済的損失が生じる可能性があるというものです。

DXとは、データやITを活用することで、既存の製品やサービス、  
または業務の流れや組織そのものを変革することによって、競争優位を確立することを指しています。

ここで勘違いしてはいけないことは、IT化は『手段』であるということです

残念なことに、手段の目的化が起きてしまい、  
よくわからぬままにシステムを導入してうまくいかなかったという話をよく聞きます。

そうならないためにはどうすればよいのか？

『手段』ではなく、『目的』から考えることが必要です。

DXに限らず、改善すべき課題を突き止める

部門横断的に忌憚なく  
意見を出し合える関係性の構築が必要

その課題に対して、ITを活かせそうか？

IT活用を考えるための最低限の知識を  
身につけることが必要

本研修は、チームビルディングをプロeスポーツチームのコーチに学び、  
組織における課題解決とPDCAをeスポーツ体験も交えながら体験することと、  
ITの基礎知識を身につける研修の2本立てとなっています。

## 講師紹介

### eスポーツによる課題解決型研修

橋爪 康知

はしづめ やすとも

木村情報技術株式会社 取締役CIO

株式会社ASKプロジェクト 代表取締役

有明工業高等専門学校 客員教授

XHANZ

ざんず

プロeスポーツチーム SengokuGamingコーチ  
PUBG部門(元プロ選手)

福岡デザイン&テクノロジー専門学校 講師

### ITパスポート研修

石川 洋平

いしかわ ようへい

有明工業高等専門学校 准教授

有明高専地域共同テクノセンター  
研究・産学連携推進部長