

## 別添: 予定表

### アントレ実践入門(1) 課題発見・システム思考入門

	日時	開始時間	タイトル	オンデマンドコンテンツ
1週目	4月12日	16:10	オリエンテーション	
		17:50	自分探し	
2週目	4月19日	16:10	自分探し	
		17:50		
3週目	4月26日	16:10	傾聴・発話・グループワークの方法、	コミュニケーション ファシリテーション
		17:50		
4週目	5月10日	16:10	商店街振興に関する情報収集	図書館ガイダンス
		17:50		
5週目	5月17日	16:10	情報収集結果の分析・KJ法	定性的情報分析(KJ法) システム思考・ホールシステムアプ ローチ
		17:50		
6週目	5月24日	16:10	現場観察・インタビュー調査	フィールドワーク インタビュー調査
		17:50		
7週目	5月31日	16:10	商店街の人たちとのワールドカフェ、OST、(2)で取り組むテーマの選定	
		17:50		
8週目	6月7日	16:10	振り返り	

### アントレ実践入門(2) アイデア創出・デザイン思考入門

	日時	開始時間	タイトル	オンデマンドコンテンツ
1週目	6月14日	16:10	オリエンテーション	
		17:50	チーム分け	
2週目	6月21日	16:10	顧客の定義	デザイン思考
		17:50		
3週目	6月28日	16:10	アンケートの設計・実施	アンケート調査の設計と分析
		17:50		
4週目	7月5日	16:10	アンケート調査結果の分析・ペルソナの設定	ペルソナの設定・JTBD
		17:50		
5週目	7月12日	16:10	潜在的なニーズの発掘・ニーズの解決方法についてのアイデア発想	アイデア発想法
		17:50		
6週目	7月19日	16:10	レビュー会(レビューメンバーを決めないでですね)	ビジネスモデルの設計
		17:50		
7週目	7月26日	16:10	レビュー結果を受けたビジネス提案書の作成	
		17:50		
8週目	8月9日	16:10	振り返り	

### アントレ実践入門(3) 事業創造・スタートアップ入門

	日時	開始時間	タイトル	オンデマンドコンテンツ
1週目	9月27日	16:10	オリエンテーション	
		17:50	テーマの決定	
2週目	10月4日	16:10	プロジェクトマネジメント:ラピッドプロトタイピング方法の検討	プロジェクトマネジメント ラピッド・プロトタイピング
		17:50		
3週目	10月11日	16:10	ベンチマーク、ベンチマーク企画書の作成	収益方程式
		17:50		
4週目	10月18日	16:10	企画準備(1)	
		17:50		
5週目	10月25日	16:10	企画準備(2)	
		17:50		
6週目	11月1日	16:10	企画の実施	
		17:50		
7週目	11月8日	16:10	企画の振り返りと、ビジネス提案書のブラッシュアップ	
		17:50		
8週目	11月15日	16:10	最終報告会	