

|                     |                                                                                                                                             |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Title</b>        | 創造性を高める研究開発組織                                                                                                                               |
| <b>Author(s)</b>    | 折居, 正晴                                                                                                                                      |
| <b>Citation</b>     | 年次学術大会講演要旨集, 2: 70-73                                                                                                                       |
| <b>Issue Date</b>   | 1987-10-16                                                                                                                                  |
| <b>Type</b>         | Presentation                                                                                                                                |
| <b>Text version</b> | publisher                                                                                                                                   |
| <b>URL</b>          | <a href="http://hdl.handle.net/10119/5188">http://hdl.handle.net/10119/5188</a>                                                             |
| <b>Rights</b>       | 本著作物は研究・技術計画学会の許可のもとに掲載するものです。This material is posted here with permission of the Japan Society for Science Policy and Research Management. |
| <b>Description</b>  | シンポジウム                                                                                                                                      |

# 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

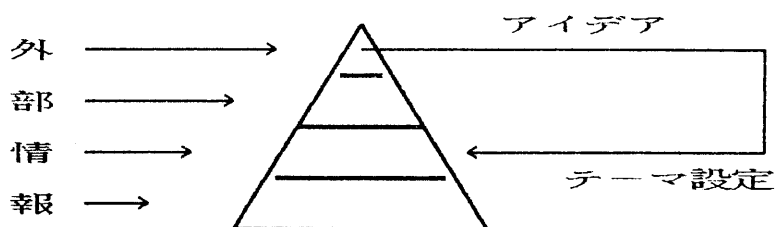
創造する人 = 0 → 1

+

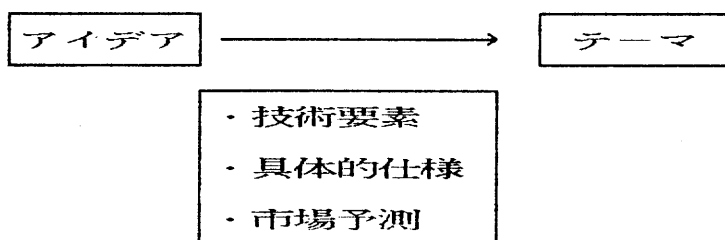
事業とする人 = 1 → 10

## 2 アイデアの根源のテーマ設定

### ◎ アイデアの根源

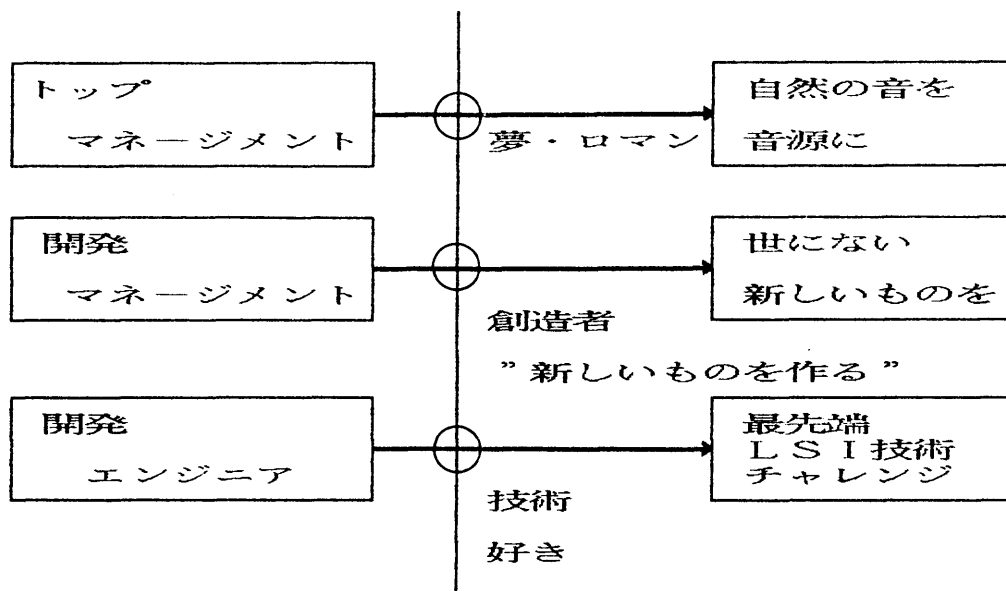


### ◎ テーマ設定

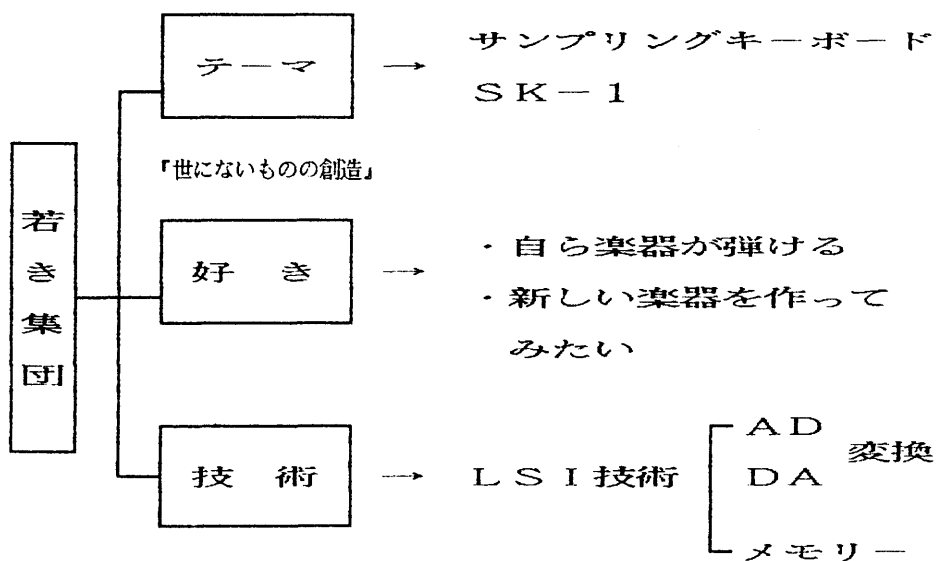


### 3 組織の在り方 — 楽器開発を例として —

<SK-1>



### 4 活性化の要素



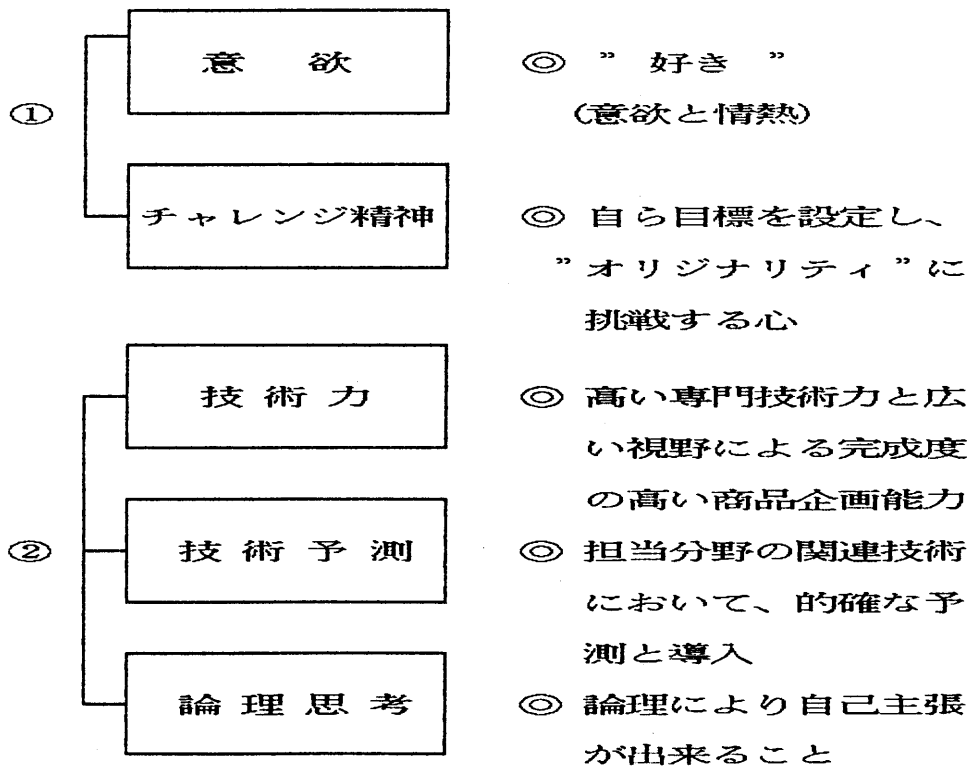
## 5

## 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



◎ 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