

②

開発業務 POの能力.

- ・ プロダクトのビジョンを語る.
- ・ モチベーションを上げる
- ・ やさしくして(111)などを伝える.

要するに...

→ コミュニケーション

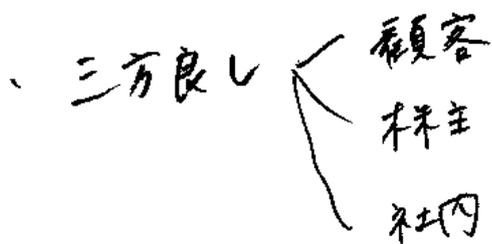
{ SM
Member



< ビジョン策定 (プロダクトへの深い理解) >

- ・ 言語化能力
- ・ 流行しているものが何故売れているのか
すばやく把握し、抽象化する力
- ・ プロダクトのあるべき姿を思い描ける力
- ・ それらを^{的確に}伝える力

~~それ~~



要件定義 ^{OUTPUT} 要件定義書 ^{who} 設計者へ

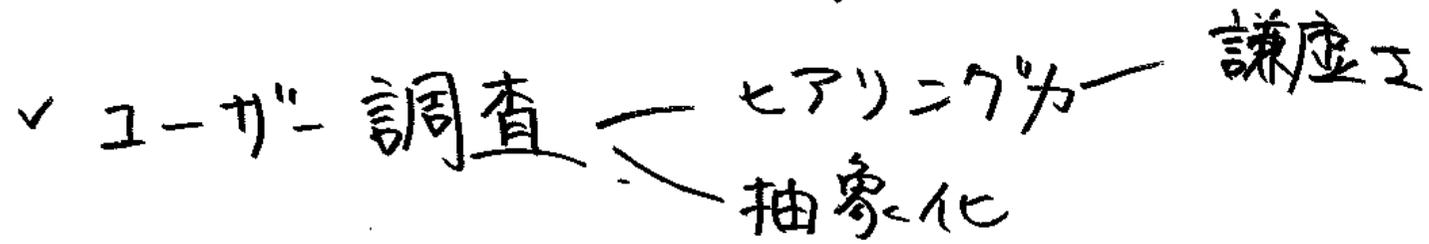
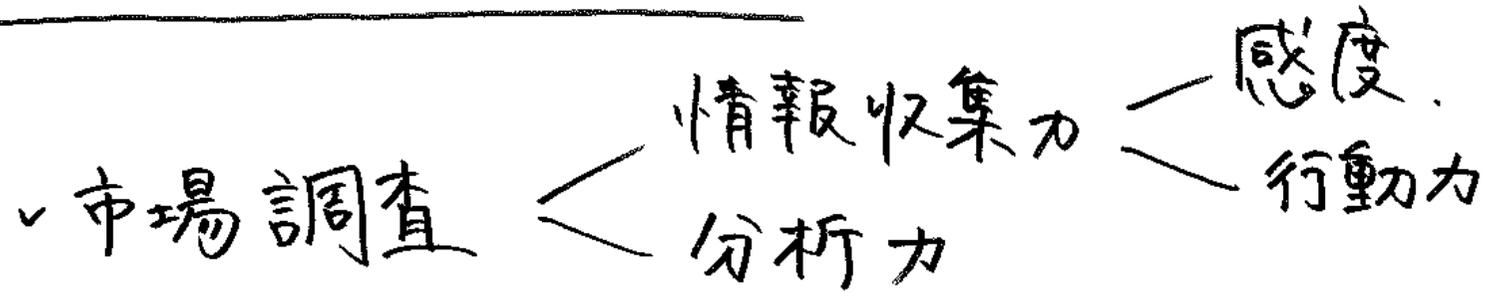
- ①
 - 文章力 (日本語)
 - ドキュメント作成力 (みやすさ、わかりやすさ)

- ②
 - 説明力 (プレゼン力?)
 - ヒアリング力 (ユーザー、メンバー)

- ③
 - 課題解決能力 (要求 → why → what) (How?)

- ④
 - ドメイン知識 (業界)
 - 技術力 (設計知識)

✓ ユーザーニーズの把握



✓

2-4"-ストーリー作成に WS(2)
必要となる。

- 2-4"-ストーリーの背景を伝えるスキル
- 2-4"が「その70%」かつ、4-5"を
1シーンで伝えるスキル
- 7-4"全員が「必要だ」と
納得させるスキル
- エニニニが「使われるシーン」を
4-5"70%以上
（X-3"以上から、solutionを提案
できる）
内容を伝えるスキル。
- 自信を持ってその2-4"-ストーリーの必要性を
伝えることができた。
- 誤解の無いように伝える。
- 抽象的に話さず、具体的に伝える。

ステークホルダーの期待値 マネージメント

ステークホルダーの
分析

誰?

70年代の
キーコンパ?

コミュニケーション
すり合わせ
交渉

こまめに
報告

ステークホルダーの
考え、^{期待}望み、利益
の理解

プレゼン力
説得力
まごこみ力

自分、70年代、会
強み、利益
の理解

11-2 判定業務に必要となる能力

商標以上の記号に成果物

- 不正な商標以上の記号に情報をもと、70%以上の類似と認めらるる場合の
QA

(2)の有無により総合的に判断する能力。

~~不正な商標と判断する能力。~~
~~社名に似る商標を採択する能力。~~

- 商標 = 70%以上の類似と認めらるる能力

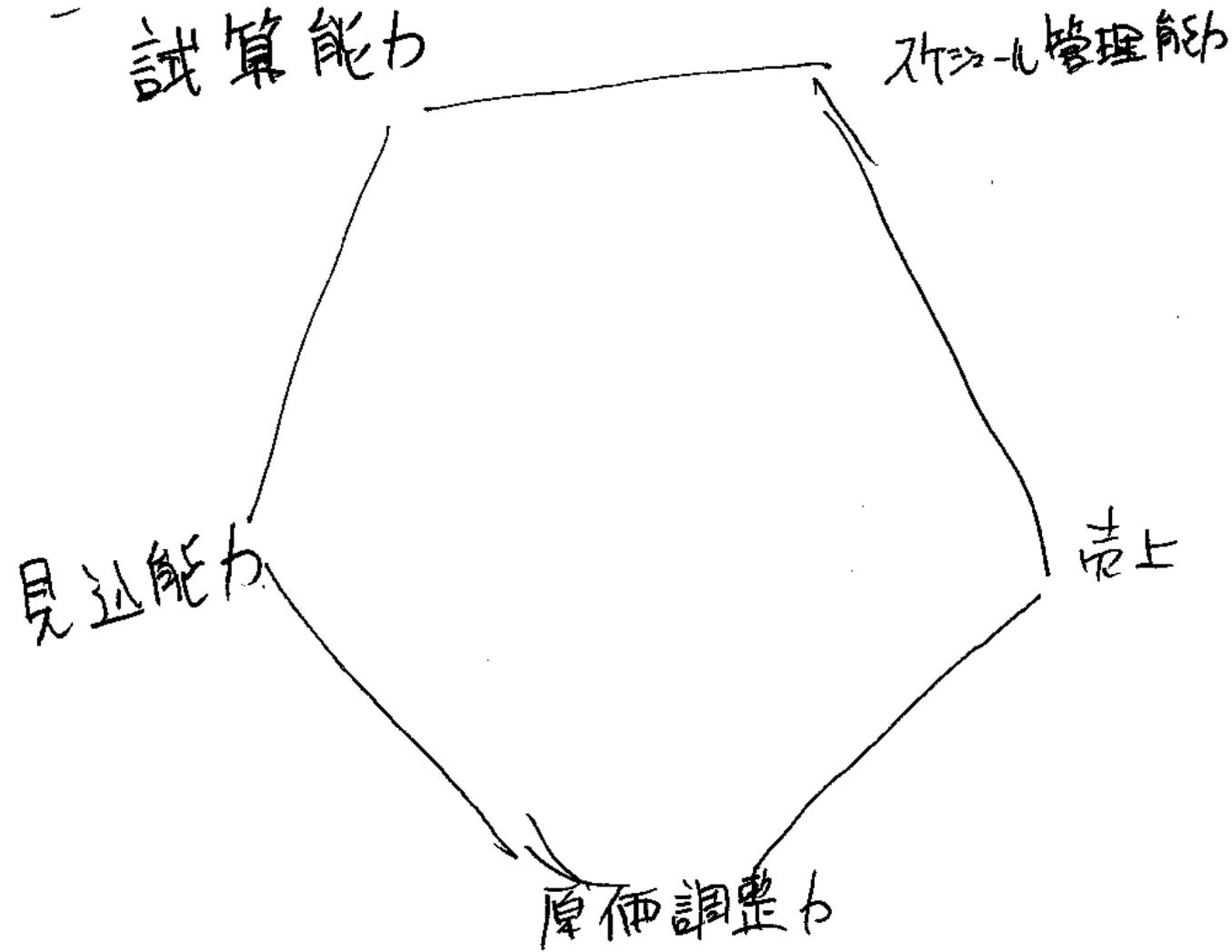
商標の明細、ニーズと類似度を判定する能力

↑ 市場

~~商標以外の成果物とは~~

社名も市場の分析が適切にできている
場合と70%以上の類似と認めらるる

收支管理



② 期待値コントロール

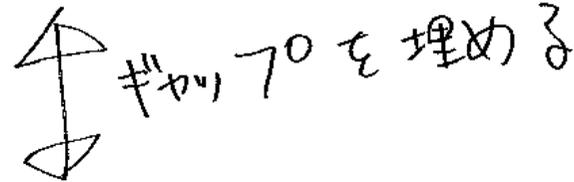
スケジュール調整 \leftrightarrow ステークホルダ

→ 必要な能力

納期を守る

要件決める

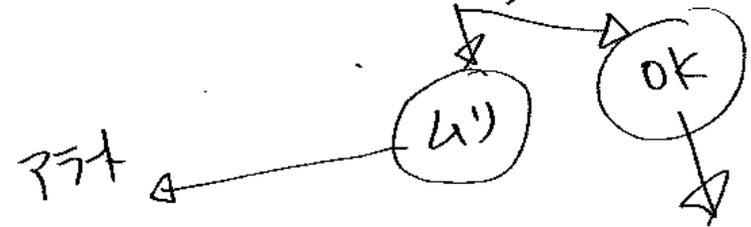
チームを作る



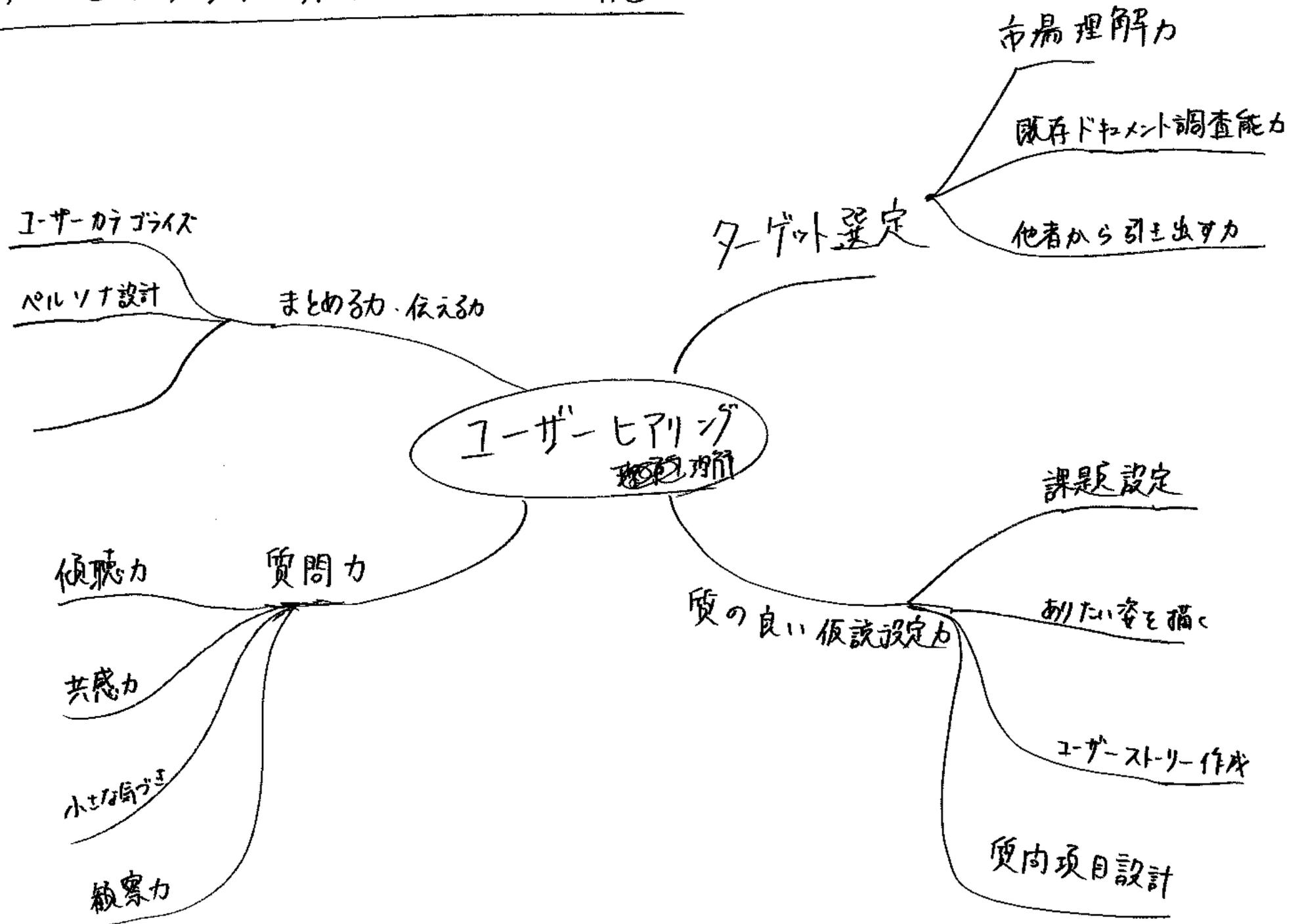
現状把握

見通す

判断



ユーザーヒアリング業務に必要な能力



必要能力

- 70% 外に成長.

- 定量分析 - GA, AA.

- 統計学

- 定性

- インタビュ - スキル (設計
分析)

- 受容性調査

- 課題抽出

- 効率検討

(- 要件
- KPI 設定
- スケル, マネジメント)

- ジョブ - ション

(To Team

To Stake
Holder

- フォロワー

- 提案者

- リーダー

- サポート

- 伝言子

- トリプル E 把握

(1. 知識 - 入浴
2. 情報 - 共有)

- 2 次元の成長

(- ビジネス
- 営業)

- 2-777-777

(1. 顧客 (1/1/2007)
2. 他)

- 進捗管理

(- 2777-777)

「でも、」 ... 方法? 内容?

プロジェクトの開始・運用の手順

誰の前提?

プロジェクトの開始・運用の手順

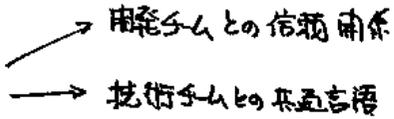
プログラマーを**実現**

HRT (HRT
さん
さん)

Work 2

開発

開発体制



- ・コミュニケーション力
- ・信頼力
- ・(チームワーク?)
- ・プログラミング知識
- ・ITアキタクト知識

要件整理・仕様管理 → 要件決定

優先度決め
必要とされているものを決める

- ・調整力
- ・政治力
- ・必要とされているもの
- ・判断力(実行力)

課題解決

- ・全体把握力
- ・全体最適意思

品質管理

- ・テスト管理
- ・テスト計画

コスト管理

- ・工数管理

スケジュール管理

Ⅱ 開発に必要な能力

・ コミュニケーション能力？

~~・ ① ② ③ ④~~

・ 技術スキル

・ リテラシー

・ 決断力

・ じんかん力

・ つかつか力

・ 気をくほる

・ 相手の身になれる

~~・ フォロワー~~

・ プログラミング知識

・ ゆりせんで判断

・ せんとくする力

III. 現場(ビジネスサイド)との交渉と協業に必要は能力

- ・ ビジネス用語の理解) → 学習能力
- ・ 業務知識をつける
- ・ 自社のポジションや市場を知るリサーチ力
- ・ ^自ビジネス組織の構造を理解する力
- ・ 開発の言葉とビジネス用語にすり合わせる力
- ・ どうしてお金が生まれるか、
高流を理解できるフイタス力
- ・ コミカ
- ・ マーケティングの力
- ・ お酒をのむ力
- ・ すぐやる力

III

2-11 体験型学習向上

UI/UX 体験型学習

2-11 体験型学習、調査力

謝罪力

2-11 課題抽出出力

組しきに必要な能力

- ・ コミュニケーション力
- ・ 人をまとめる力、引はる力 } コミュカ
- ・ 助け合い^の力 (心)
- ・ 助けが必要な人を見つける力 } 助ける力
- ・ ~~メンバー間の~~
- ・ チームの透明性 (心理的安全性)
- ・ リーダーシップ力
- ・ 他を受け入れる力

価値を実現させるための ~~業務~~ 能力

優位点をつくる

SWOT分析

能力

説明力

コンセプトを明文化できる
コンセプトの実現方法を
具体化できる

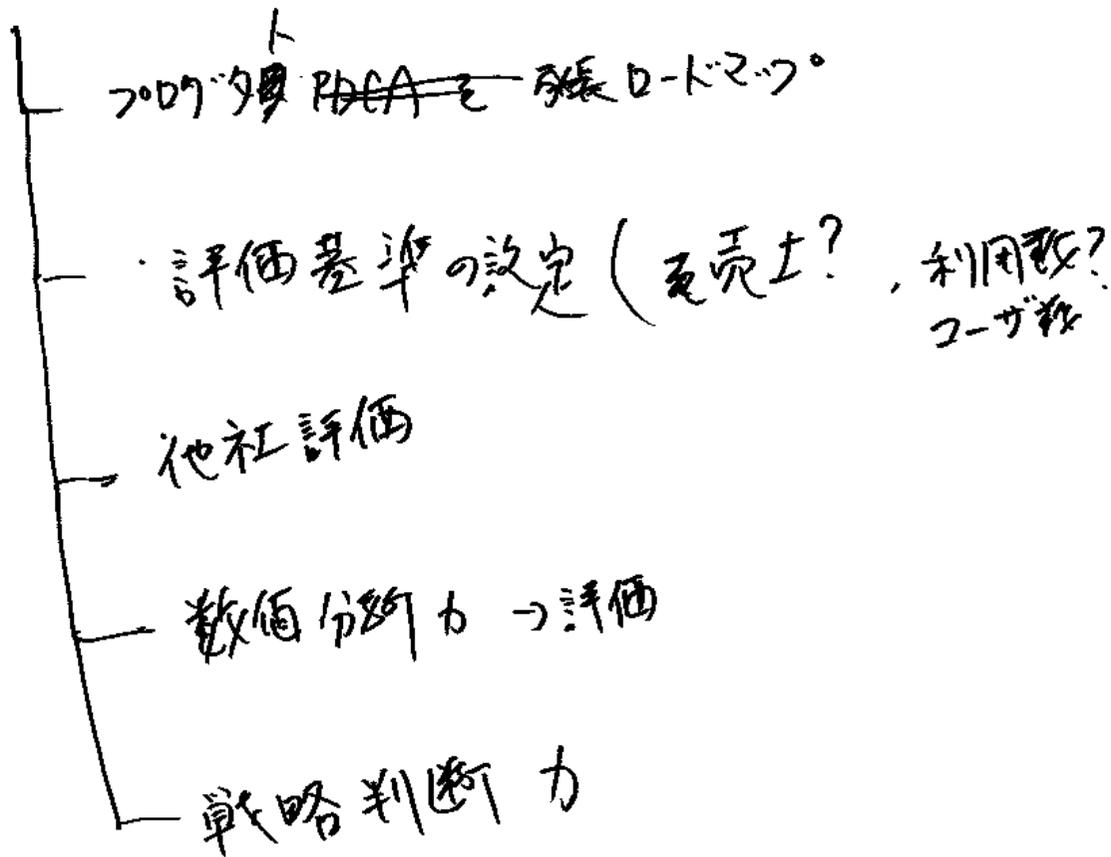
傾聴力

人の話を引き出せる
(意見)
こちらの話を聞いてもらえる
ようにする

書類
作成

完成品が「イメージ」できる画像作り
フォトショップ, 107-ポイント
見やすい「スライド」作り (フォント, 色, 構成)

★
成長させる。



共通
目的外知識
情熱

説明
ドキュメンテーション
ヒアリング

機能分類
大枠要件定義

軸以外の
関係

価値を実現する能力

PBL作成

関係の理解

価値MVPの
デリバブル

あきらめる/やる

思考
論理
直感

チェック
check

交渉

課題
解決

ユーザー
目線

ユーザー
思考

Work 2.

成長

- ・適切な責任を担わせる
- ・権限委譲

採用 [理念・ビジョンの明文化
共感度の醸成を促す]

- ・ホジ・スガFB
- ・組織論, 組織戦略
- ・信用ある員
- ・言語化能力.

能力

- ・投資判断
- ・営業戦略
- ・競合把握

- ・マーケティング
- ・ブランド
- ・グローバル?

- ・UX, DX, CX,
- ・短中長での適切な目標設定
- ・仮設定義・検証・方針決定・方針変更
- ・素直さ.
- ・ビジョン

- ④ この昔ムに又書き能力を可視化する
 ケーブル内で相対区
 目的相対面所を決めて下ム。

~~解説~~

音感?

肉流4-6の2ミニ4-7のV

- 4-6カバ-の特徴をトク^{トク}
- 定期的な4-6とのミーティング
 (所スアサキ生住カサナヤ)
- 進捗の把握

• 遅延 (困っていき) のセリソク

- 弊向題が起るとき、
 前向きな方向で改善の
 対策を話し合い
 指示(お願い)をする。

• 不足スキル の 把握、

②

仕様の

• ~~半~~

•]ニユ=ケ-ニョ= (ビジョ= 目的 と共有
↑ 目標

• 時間のための
時間をつくる

• ありあわせの中で深まった事とのこと
(解決と分想で可)

• 基準を切り考える

!

人を育てる能力
~~力~~

17-17②

● 人と意見を(相違点)交換できる
させた

● 人の頭を使わせた (自発的に考えた)

以高が考えている X

皆が考えている 内容を培う

必要なスキル ②

- ✓ ROIを高める
- ✓ 経営層に説明する 業績

✓ ~~費用対効果や計算できる能力~~

✓ ~~ビジネス~~ (収益構造)

✓ ビジネスモデルを考える能力 見直しできる

✓ ビジネスモデルから概算の利益を計算できるスキル

✓ 概算の(固定費用の)見直しができるスキル
費用-マージン

✓ 類似したビジネスの収益構造等を調査できるスキル

✓ サービスの特徴を ~~一言で~~
分かりやすく説明できるスキル

✓ 熱意

✓ 経営層に信頼してもらえる

③

プロジェクトの価値を実現

W2



プロジェクトの価値を定義

仮説を立てる

作成したものの全体把握

タスク分解
マイルストーンを確定

アーキテクト
設計レビュー
コーディング
テスト/デバッグ

構築

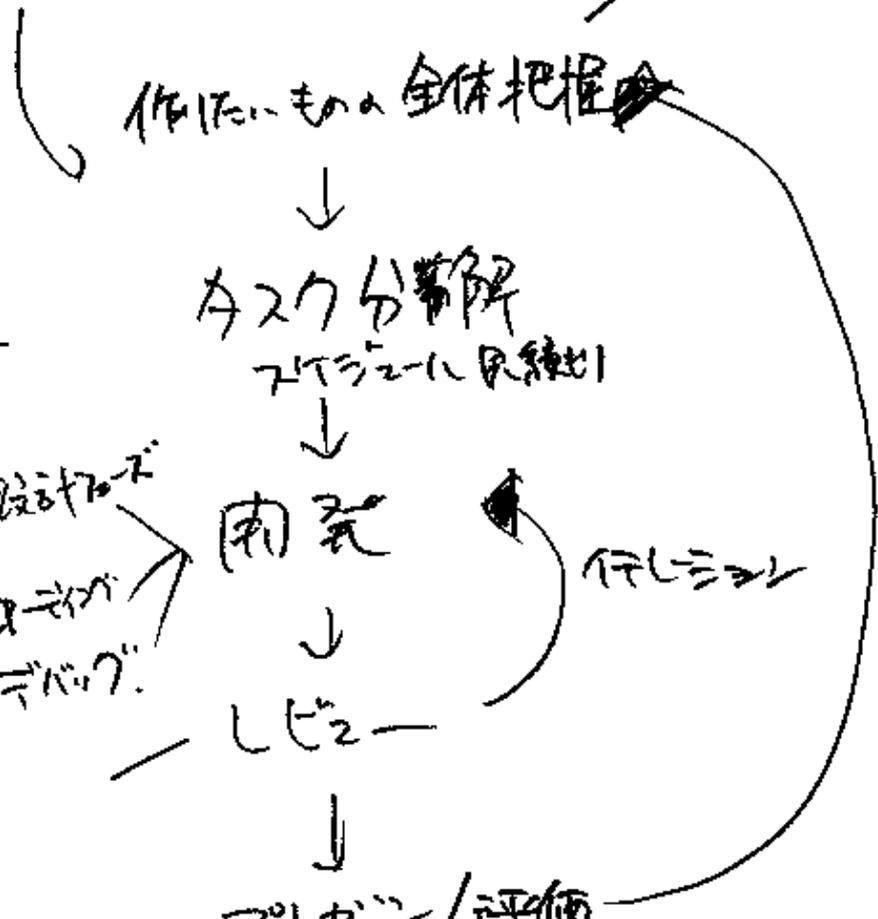
リリース

プロセッシング/評価

イテレーション

仮説検証

完成



7-7の2

プロジェクトを定義する

~~ターゲットを特定する~~

業務 → Mission, Vision の理解
 ↓
 市場の調査
 ↓
 競合調査

USPを定義する

WHAT 課題 (What) 詳細

- (5) SC.
- (4) ベルリナ
- (6) フェルミの推定.

WHY 市場選定

- (2) のみならず
- (3) ~~代替を以て課題特定~~
- (1) 市場の移りかたを予測
 先進国や 国の方針や
 技術のパラダイムシフトを
 読み取る

必要な業務に対して必要な能力は何か。 ^{Work 2}

★ プロダクトを定義

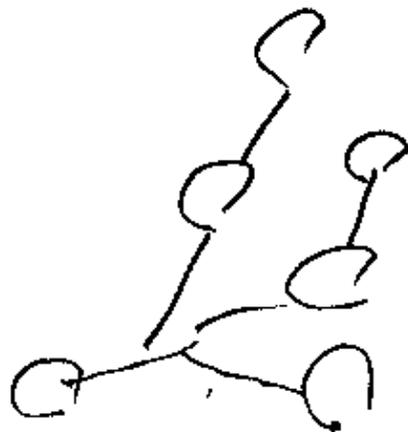
- ・ Marketing 知識, 分析 → Skill.
- ・ “ユーザー”調査 → ~~定性~~分析 定量分析
- ・ 競合調査 ... どこで勝負するか
- ・ 企画力
- ・ ロジカルシンキングスキル
- ・ 情報集収力
- ・ PL 作成 → PL 知識.
- ・ 自社分析

プログラムの価値を實現するのに必要な能力

↳ プログラムバックログを作る

- ・ 価値を説明できる
- ・ ストーリーの細分化できる
- ・ 開発者から見積もりを出してもらえる
- ・ 決断力
- ・ 開発者からの技術的説明が理解できる
- ・ 変化に強い (フィードバックを受け入れられる)
- ・ 計画性

W2



○ 770974 価値分析

3

と4/10
P

- 主要指標の設定
- 取得方法定義
- 定点観測

決めた
合意形成力



分析
C

- 実績分析
- 定性情報収集
- 要因分析

情報
 ・ 定量情報収集
 ・ 定性情報収集
 分析
 ・ 分析
 ・ 要因

37/10
A

- 対策案
- 3つに求め

関係性
 dev 4-1
 ・ 2-1
 ・ 3-1
 仮説実行

○ 4-1 出力分析

○ 4-2 コレクション

○ サービス提供連携

プログラムの主要指標

「要件/意志決定」に必要な能力 Ⅳ

- ユーザー理解力
- コミュニケーション能力
- 要約力、まとめ力
- 説とこぼれ落とし所を見つける力
- 広い視野、高い視座
- 肉親、^{「ガキ」}の理解 (~~「ガキ」~~)
QA ^{「ガキ」}
- 信頼される力

パワーワード「CEO力」

必要的能力

企画
実行
検証/評価

プロジェクト
戦略

プロジェクト

プロジェクト

プロジェクト

プロジェクト

適切な
プロジェクトの決定

11th → 分析化
↓
修正 2x ↑
↓
77-2 向い対話
↓
77-2 77-2
↓
77-2 ...?

判断
できる。

ユーザ
インタ
インタ
ユーザ
機能/性能
3<711

要件

77-2
77-2 (77-2)

77-2
77-2

選択
できる。

スケジュール
自動/手動
実現可能性

77-2 77-2
77-2 77-2

77-2?

- 要件定義 — Poc
— User Story 化.

設計
開発
評価

- アジャイル / Scrum.
- 開発-4 マネジメント.
- スケジュール管理
- 優先度付け.
- 実装力 (コミュニケーション)
- 検証 マネジメント
- バグ管理
- UX デザイン



～プロジェクトを成長させる業むに必要不可欠～

○ ~~「ささる」~~「ささる」ポイントの見極め

○ 長期的な開眼を見極めた意思決定

○ 仮説～検証を繰り返す力

○ 問題の見きわめ～分岐点の力

できせぬ(issue度)の

○ ユーザー, 技術, 同業の ~~実行~~

重行

○ 少しずつためしてリリースしていきな 勇気

○ やる必要のないことはやらない 勇気

○ 早くにおき始めな 勇気

3. 定義の能力

- セグメント把握
- マーケティングのニーズ調査
- 自社サービスのポジショニング能力
- 1/2 - ショルの仮説検証) マーケティング → デジタルマーケティング
- 新ビジネス企画書作成) マーケティング → デジタルマーケティング
- 予測財務書表作成) マーケティング → デジタルマーケティング
- プレゼン
- ビジネス策定] マーケティング → デジタルマーケティング
- マーケティング構築
- *

信頼

- ・ 約束を守る

- ・ 速く

- ・ 整合性

- ・ リスクヘッジ

- ・ 品質

- ・ QCD

- ・ 成果

- ・ コミュニティ

(約束を守る)

対象

チーム

関係者

会社

ユーザー

- ・予算・環境
- ・ビジョンのブレない
- ・たすけ点
(優先度)
- ・環境
- ・人材
- ・具体性
- ・リスクマネジメント

- ・スケジュール
- ・完成度
- ・品質
- ・

- ・市場調査
- ・スケジュール
- ・成果・交際
- ・予算
- ・ビジョン

- ・品質
- ・使いやすさ

プログラムの定義

~~プロジェクトの定義~~

~~チームの定義~~

→ (イニシアチブ)
 → Working Agreement

ゴールの可視化

ゴールを設定をとる

カスタマーサービス

役割を明確に [チームメンバー]

グラントルール作り

価値の実現に必要な能力は？

- ・ リソースを適切に把握する能力
- ・ 見積り
- ・ ブレイクダウン
- ・ 優先順位付け = 個々のfeatureに対する価値を見極める能力
- ・ 自身の頭の中にある「プロダクトの価値」を適切に言語化し伝える能力