

700ダクト戦略とF-Lの関係

F-L 数を小さくする...

前提) 複数の700ダクトがある。

このうち一部の700ダクトは、利用者から見ると

利用者がつかうことができない。

モヤモヤ...) 各700ダクトの目標KPIがそれぞれ決まってる。

→ つまり各700ダクトの戦略 → F-L 数を小さくする...

利用者の全体ストーリーの戦略ってなにがって? とある

- ・ 大まかなものにしたい。
- ・ つかいたい!
- ・ 2-1-1 包絡線!
- とか...

製品 A

アシヤイル

スクラム

マスター

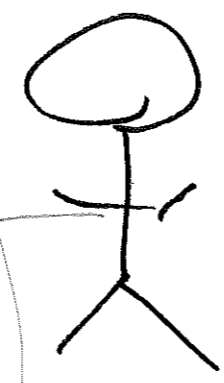


開発 4名 ~ 5名

プログラク

オーナー

(私)



上司
周囲

製品 B

ウォータフォール

開発 3 ~ 4名

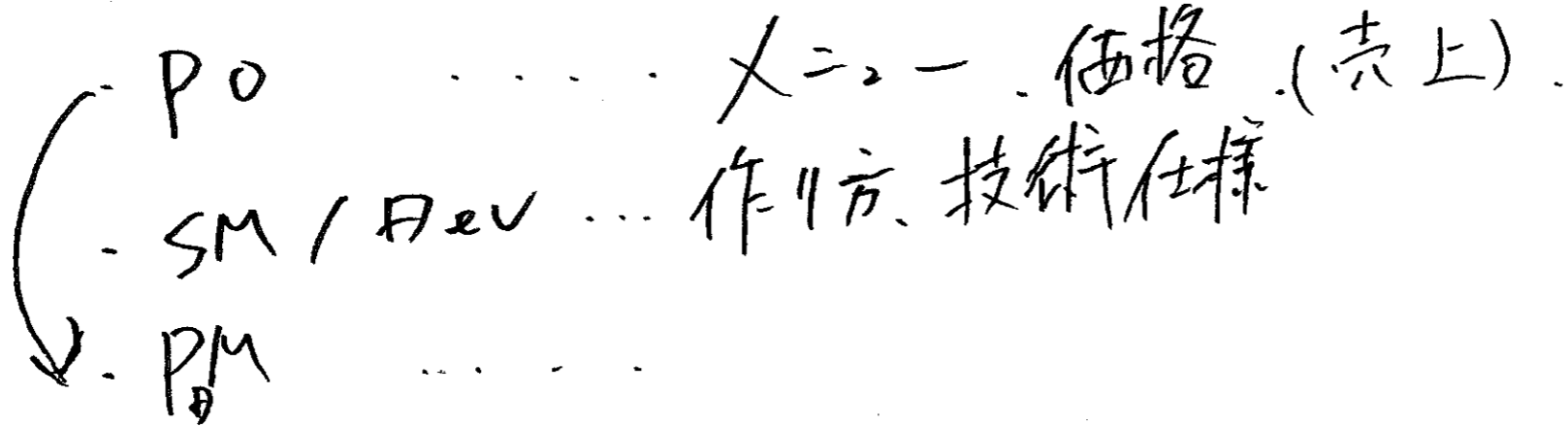
- 製品 B の技術 よく命からな...
- スクラム イベント で 放置 済み ...

- スクラム の イベント に 出れ ない ... とき
- 「仕様 決めて くれ」 待ち の 姿勢 になり がら
- まだ スクラム に 不慣れ (経験 浅い)

。プロダクト戦略とチームの関係

モ
ヤ
ス
ヤ

。戦略(≒ビジョン)の浸透度が役割で合小か〜



~~戦略が~~ プロダクトが 直接顧客にもたらし価値の目標が違ふ？
 外から見た、マニフェスト

改
善
で
き
ま
す
よ
う
な
ア
ク
シ
ョ
ン

。プロダクトのビジョンの数値化

→ チーム全体が達成可能な目標を (今は大味で抽象的..)

。「バックログ化」と優先順位はチームにやらせ?
 ※単位はチーム...

。「アウトカム」をチームと一緒に言語化する
 (数値化)

(ex) : 〇〇にたいして新しいものを
 〇〇社が言ったこと
 〇 目立つこと (70% - 70%以内)

※ ミニマムは、とでか〜...

① プロダクト戦略とチームの関係

プロダクトの ~~開発~~ 開発 start が 偉い人の「やりたい」、や他社との関係から
たがったりするところが「多いので」、

集められたチームのメンバーが そのプロダクトの市場に対する

~~興味~~ ゆうい 性が わからないまま 進む。

結果チームは 作業をこなすだけで ~~完成~~ 完成形が
見えてこない。

プロダクトはまた「やりたい」ベースに近いが

会社の戦略があいまいで結びついていないことが「多い」。

結果そのプロダクトの成功ラインがあいまいになりがち。

そうするとリソース配分がおかしくなる。

70日アウト戦略とチームの関係、について、モヤモヤしている子=4?

- Priorityの問題(優先順位, エスト, ~~注視点~~, deadline)
- 今の方が戦略や strategy のことよく理解できず:
- 今と戦略の間^の対立関係 (今: 70日アウト自体に重視する)
- 戦略の作成と 70日アウト定義の関係の ~~擦れ違~~ 違い

改善できそう. ポイント

1. 戦略の作成 ~~優先~~ を明確にする (期待を ~~おろ~~ ^{おろ})

2. ~~中期~~ 中期 OKR を ~~洗い出す~~ 洗い出す

3. OKR をチームに ~~分け~~ 分けと配子 (優先順位付け)

4. チームが 四半期で進める OKR 作成, 中期 OKR 分解 (break down) ()

5.

論系: みんなに mission 付け. (mission = ~~70日~~ "70日" 定義)

~~70日~~ 70日

PROCESS

プログラムの戦略とチームの関係についてモヤモヤしていること

■ プログラム戦略を考える人とチームの位置関係

■ 上記の結果によりますが、チーム内各自でプログラム戦略を考えるべきなのか？

~~■ プログラム戦略~~

プロダクト戦略とチームの関係についてモヤモヤしている事

- 仕様決めやスプリントプラレニレグは
しっかりしたいけれど、コミュニケーションコストがかかりすぎる
- ユーザーテストを実施する度に
仕様を変えたいとなりがち（結局一番最初に行った
仕様に戻って来る）
- ~~戦略~~戦略って何
誰が決めるべき

プロダクト戦略とチームの関係性について

- ・ プロダクト戦略は誰が考えるべき? (e.g. CEO? CPO? PM? 経営企画?)
- ・ どのくらいの期間 ~~決めて~~ 考えるべき? (半年? 2~3年?)
- ・ Dev. Biz. 組織内のチームからどのように情報をとって、戦略に反映すべきか?
- ・ プロダクト戦略は常に見直す必要があるか?
 - ↳ 一方、市場は変化と現場の混乱が起るため...
- ・ 競合他社との戦略の違いをどのように明確にすべきか?
 - ↳ あと、顧客への明示も。

70971 資料と4-6の資料
の並び



並び??



上列の並び
772が並び
どう思っ2035.

・ 製造業様向けプロダクト (企画型)

・ SM (7月~)

管理職

B

K

社員

スクラム (PO)

4-4 (Dev) (SM)

◎ プロダクト戦略のモヤモヤ

チームの関係

・ 現場からだとプロダクト戦略が見えない

1 (日々消化しているバックログと戦略がひもづかないものが多い)

・ ニーズを捉えたプロダクト戦略を立てられて

2 いるのか見えない

~~XXXXXXXXXX~~

1 ビジネス的なマトリクスに何をを用いるか。
どうやって取るか。という切り口で。
ビジネスサイドとスクラムチームで密に連携する

2 ユーザインタビュの回数などもマトリクスに
入れる? (まだモヤッとしている)

• 工数はカリ気にされてしまう

• そもそも戦略についての理解がされない

• 流動的になった場合、コミュニケーションロスが発生しやすくなる

• 意思決定フローの最終承認者

「PMの役割」

- ① 論理的に責任を負い、製品を、スタートラインの中心で、執行了。
- ② スタートラインの中心を測り、予期した。

「と4-4の関係」

純粋な Product Manager へ、とよぶに、Product Marketing の
スプレッドを見ることが、成長を促す環境を確保する。

↳ PM の役割形成。

↳ 一般的に、~~日本~~ 日本的な総合職の、人数ベースの
役割が中心にある。わかる。

↳ PM は、Product と密接に携わることができる。
責任 = 成功のため、それは PM の ~~責任~~ 責任と
正しく表わすことができる。

アズバレイクル(8/23金) <プログラク外単独暗々チームの関係>

・ 上層部はどの新評価をするのか
QCD達成する場合

・ 平準化、意識の統一が難しい場合、

その水は何故か?

・ 教
正理が足りないかも

・ 要件、設計等、タスクにお任せ、

重要視されていない気がする。

~~高度なSI~~

- 製造
- S2et.

~~企画/Steer~~

・ 役割: スケジュールを定める。

・ 案件のPサイルの仕方。

・ プログラム戦略の取り方。

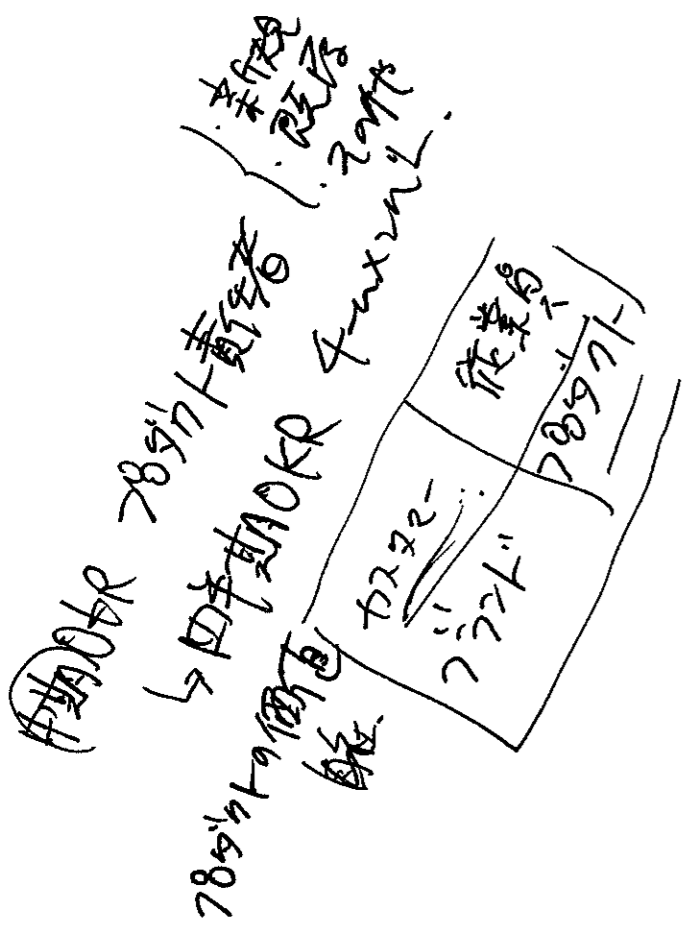
・ ビジョン

プロダクト戦略の4-119
関係について
どうしたら改善できるか

長期
中
2023/2/2
C3101, 戦略2023, 02R

プロダクト戦略

不明
共有されていい?
誰が戦略を立てる?



戦術?
↑

えもえも

プロダクト戦略とは?

戦略共有される?

プロダクト戦略と
チームの関係について

どこまでチームに
納得してもらおう?

プロダクトの価値は
どう言うのか?

チームが反発した

ビジョンの
伝え方

オハ
そのま プロダクト外のポイント、
戦略 策定してはいるのか。 E+1

事業部
プロダクトで利益を爆たいのか、
利益がどれくらいでプロダクト外に利用しているのか。
単価も何ぞい何? E+10

ア-1
差別. 集約するの
E+12

プロダクト責任者
ステークホルダーの要望聞くので精一杯
プロダクトのために何が出来る時間がない... E+5

エ+1
技術者を分けるのか、
プロダクトを成長させるために
技術者を身につけるのか。 E+3

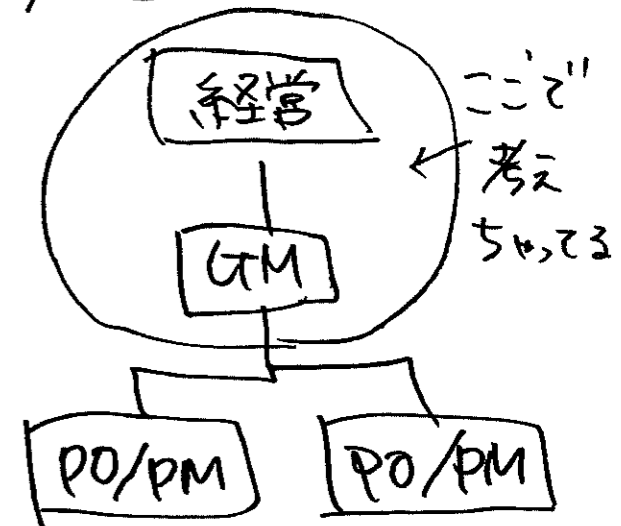
それだけ思っているのか...
個人的な話?

プロダクト戦略とチームの関係でモヤモヤしてる事 → どうしたら改善できるのか。

- ・ プロダクトの戦略を 経営層 で決めてくるので、プロダクトの方向と合わない

FBがタタと結果的に予算取りしようとする

決められちゃう



- ・ Biz側は認識しやすいけど、Dev側はあまり意識していない

↳ どうやって落とせばいいのか？

- ・ どのくらいのスパンで立てるのがベストなのか？

誰が どのくらい 関係しながらつくっていくもの？

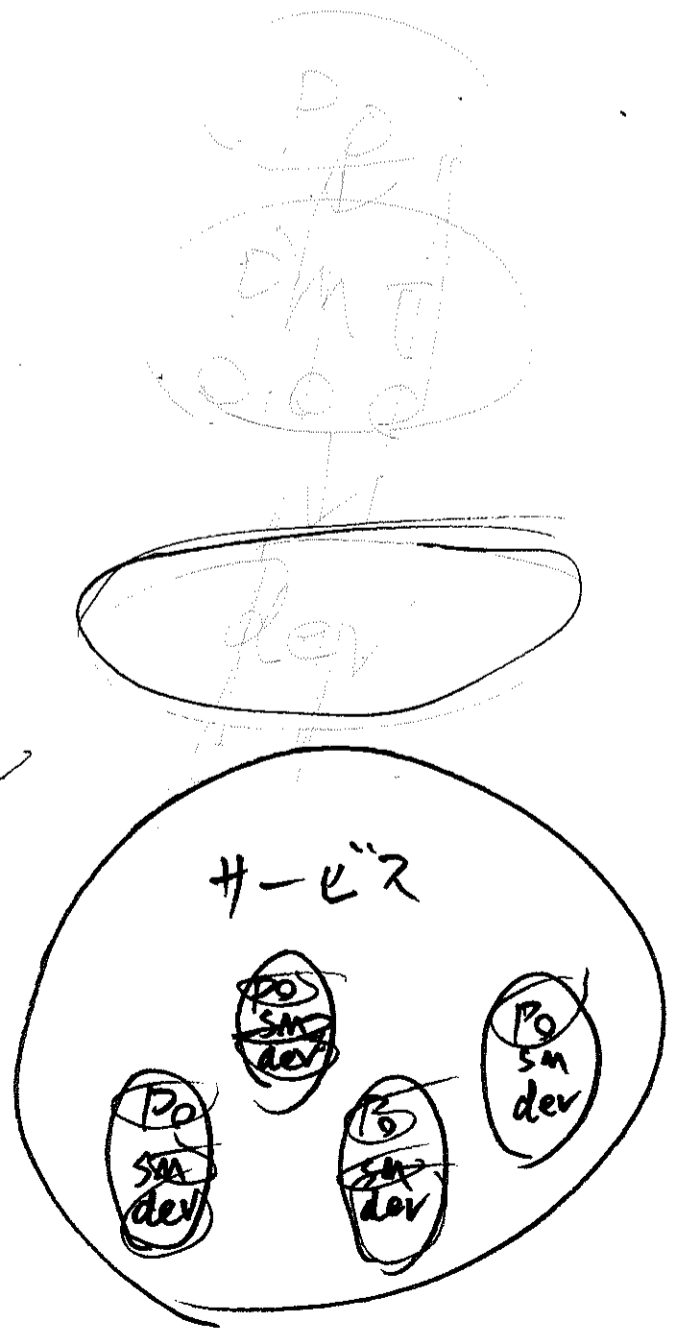
Q プロダクト戦略とチームの関係でモヤモヤ

- 1. チームがプロダクト戦略を理解しているか? できるのか?
- 2. ScrumのSprintだと小さなインクリメントに~~な~~なるが、
チームが戦略上のVISIONに近づいていると感じにくくはないか。
- 3. システム負積を~~を~~どうあつかうか。
- 4. プロダクト戦略をチームに依頼する際、どの粒度まで小さくするか。

~~Answer~~ アシナー

クオターで返す

- 1. 経営とプロダクト戦略は別、数値を立てる
↳ PBはチームが並らべがえるの?
- 2. チームが並らべがえりて納得するのかが...
- 3. ~~解決~~ 解決
- 4. ~~解決~~



できる気がしない... ハードル高いな...
↳ プロダクト自体を小さくするか?

プログラムの戦略とF-4の関係についてメモ



プログラムの戦略が不明確...

Dev F-4と共有して →

「同じ方向を向かせる」

声の大きい「プログラムの意見」の意見が「ささる」 →
ちゃんと共有して →

F-4の
「F-4」が「F-4」 →

とてとて プログラムの戦略 を意識して「ささる」のか..

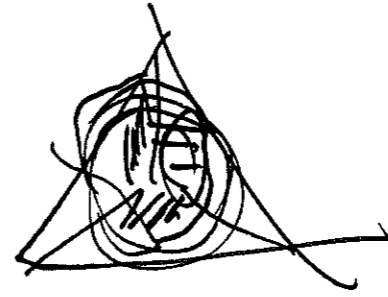
とてとて「F-4」が「F-4」を「理解」して「ささる」のか?

誰が「ささる」のか?

フ

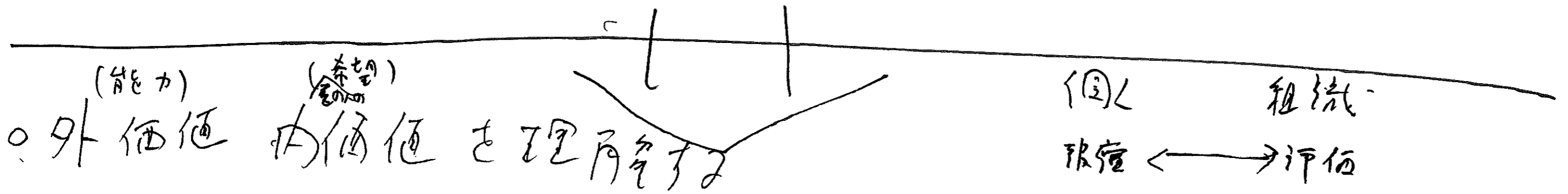
◦ 部門によつて認識や理屈が異なる
(個人)

部内目標に引は^られる



外資の考えを入れる
(マーケティング, UX, etc)

◦ 上記にも²⁾関係するが、情熱の温度差は~~ある~~ある



◦ ミ>ビ>靴)目 ⊙とエ、フ子カ

→ 価値観の違いによる価値のトレード~~は~~ 片^はあか、ついかばモナない。

① モヤモヤ プログラム戦略とチームの関係

- ① 立ち上げ期のプログラムで ~~なに~~ ^{いつ} どこまで開発チームに戦略や背景を伝えたら良いか リアルタイム性、場の空気感など ^{不透明さ、} で差が出ているような...
- ② 開発チーム ^に 「開発だけしていたら、メンバ」が ^{という} いる
「ビジネスもいた」というメンバ
~~仕事~~ 仕様の決めやすさ

③ POの ^{ちが} ^{ちが} 中途 ^{ちが} ^{ちが} どうなるスキルセット...? めちゃわるい。

温度差 = モヤモヤ

MB
OKR

7°日夕人々をくち手-△のかけにたいて
EやEカ(2)る。

• ~~あ~~ときときまより*に(な)てこた(2)る。

• ~~あははくて-アア△のかけ(2)る~~

- 21135

- プロダクト戦略の理解/納得を、どうやってチームにしてもらうか
- その戦略は、そもそも勝てる戦略なのか疑問
- そもそも戦略がない
- 施策の落とし込みが甘い

プロジェクト
217211-1222-1111111111?

	短	中	長
	2-4	5-10	10以上
計画			
実行			
評価			
フィードバック			

プロジェクト戦略と
チームの関係について
モヤモヤしていること

~~プロジェクト~~
クライアントの戦略や計画が
二転三転する

プロジェクト戦略を協議している
~~プロジェクト~~
ステークホルダーが少ない

プロジェクトのROIを高める戦略と、
~~チームのROIを高める~~が対立していることが
必ずしも一致しない。

プロジェクトの成功を、
必ずしもチームが望んでいるとは
限らない

プロジェクトのROIを高める戦略を
理解しようにするにはチームの理解が
不足している

(山)

700 — 4-4の図解

A ● 700の戦略は誰が考案するの。誰が? (人?)

B ● 受託者の責任。 ↓ 誰が最終責任を? —

C ● 4-4の体制。 戦略に必要か。スキルは違う。

D ● 2-10と状況。今からどうするの。誰が。誰が考案する。

E ● 4-4は。4-4が納得した。戦略は? 4-4は50時どう動く。

700 (IBOM) ?

700-712
60200) PM68 PO
(2770

責任決定者

2-10



2-710

現場

プロジェクト戦略とチームの関係についてのモヤモヤ

- チームの自立化も必要だが、まだまだ遠いので
PO・PdMが戦略を考へるが、どうする●とトップダウン的になってしまふ
- 戦略の共有が上手くいかなかったりする
(共有の仕方、メンバーの興味、雇用形態)
のかわ
- 売上(KGI)とKPIが必ずしも一致しないサービスなので
戦略が立てにくい 仮 立てても変わることも多々
- チームのリソースとの兼ねあい

・戦略が複雑すぎ?

・メンバーのモチベーションを上げる・戦略を考へるのかわ大事

・OKR

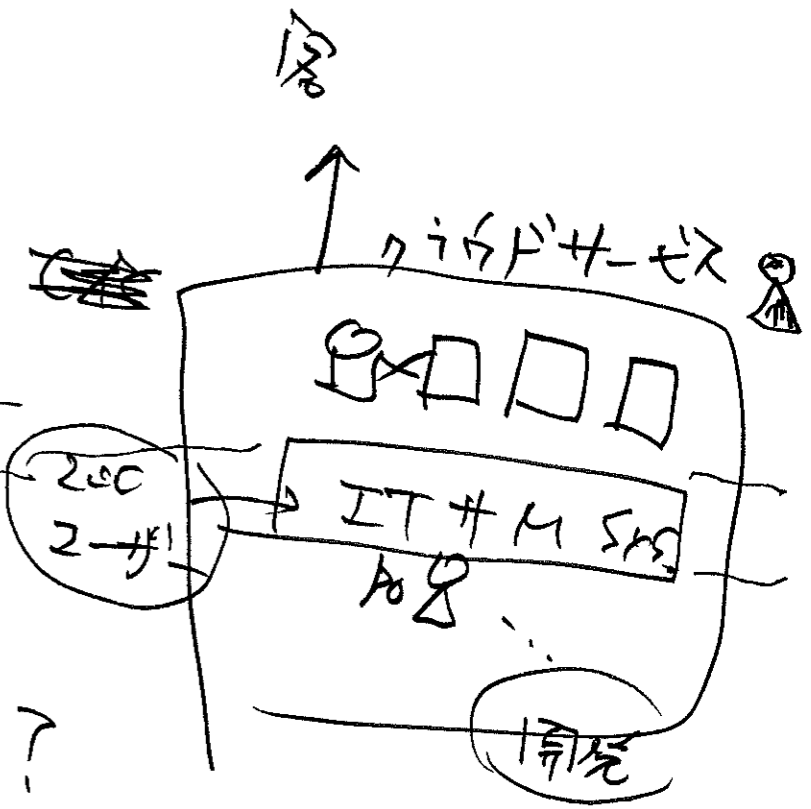
・優先順位の並べ方は伝えず
並べ替えはメンバーへ

70年代戦略と4-4の関係のモト

戦略そのものの

- * 声の下をい上司の言ひなり
- * 利用ユーザーを応答する! の展開ロードマップが一面大事
↑
他に詳しいのか?

- * コストセッターの
道具どしかならぬに
戦略にありな子?
*



周囲

利用者の反応がよくない

- * 使いにくい点の改善より展開優先は
- * 評判: 使い勝手、UI がえりな!

ユーザー
* 教育が"大変すぎる"と
皆使"方"わが、2+2.

開発者

- * どの利用興味なしという
- * 早くより「1709夕リ」したい

プロダクト戦略とチームの関係について

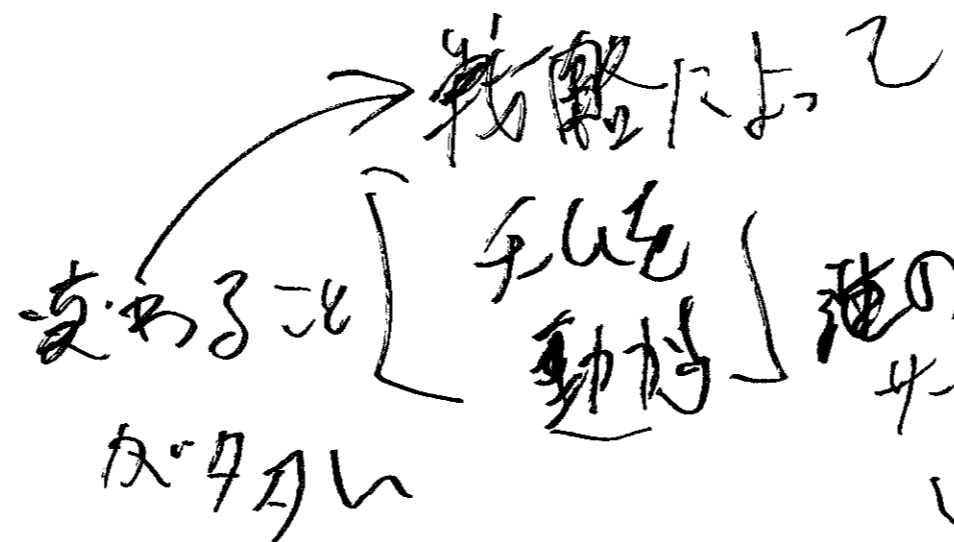
モヤモヤしていること

・ プロダクト戦略が複雑になるほど、伝わりにくい

関係性
のモヤモヤ

受注注のF社
関係小生

・ チームの目指した方向性



誰が考えるのか
→ 正しい?

港の為の
サビエなわけ? 皆で考える
→ リソースも変わった

プロジェクト戦略と
チームの固着性

もやもやしてることは？

- プロジェクト戦略がムシされて
プロジェクト開発が進むことがある。
↳ 「イネ！」で作っちゃう

- チームとしての方向性を決める
プロジェクト戦略がつかない。

- 全ておぼろげな状態で
走りおけじゃあない
" どの？ "

誰に委譲するの？
どう使ってもいいの？
いつ使ってもいいの？
何か売りたいの？
どのタイミングなの？
どう作るの？
誰が決めるの？
優先順位は？
...

何か
おぼろげな？

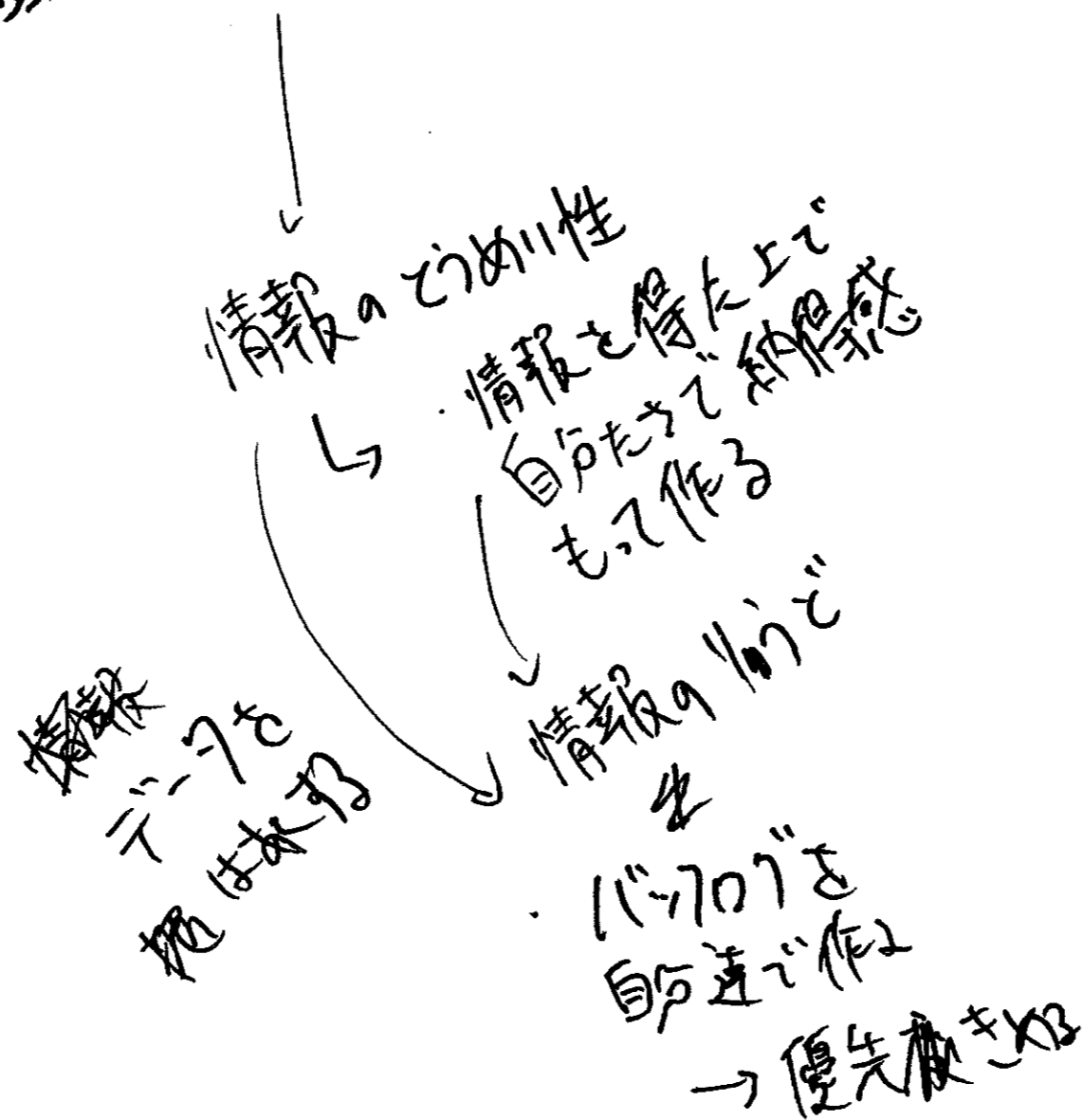
BtoB SaaS のターゲット

→ SMB / Enterprise ← ホルミン9時

カスタマーサクセスの理解

プログラムの方向性を全員同じレベルにする

↳ ~~vision~~ vision
Mission



・ 大規模開発 ⇒ プロダクト戦略が伝わってこない。

⇒ チームのタスクのみ。

⇒ 開発のモジュール間の繋がらない。
全体像が見えない。

・ POが動かない ⇒ クライアントと契約、お金の話のみ。 ← これは戦略が。
⇒ 戦略などない。

バグ修正と、細々とした機能の追加

・ 小規模開発 ⇒ 総勢 15人くらいのチーム

⇒ 風通しが良く、目的が共有されていると思う。

✓ プロダクト戦略とチームの関係性について

- プロダクト戦略を立てても実行されにくい
- プロダクト戦略を伝えたつもりが伝わっていない
- " が変更になったことが伝わっていない
- ⊖ " に必要なリソースがない
- " がどこか他人ごとになる
- " が政治にじゃまされる



モヤモヤしてること。

・ ユーザーに使ってもらえるモノを

早く出した

いなくとも良い、あった方が便利だ"けど"。

とい、た機能も全てをそろえようとしている。

・ それにより、使ってもら~~あ~~うまでに

時間がかかる。

⇒ 重要度、優先順位、利益 などとら~~か~~つ考えたい

7/1-40-07

時間を要する

開発チームが
顧客ニーズに気が付かない

モヤモヤ
アロケ外戦略とチーム

そもそも
戦略がない
浅い

非機能面の
戦略が弱い

UXも弱い

フロダクト戦略と4-4の関係について

モヤモヤしていること

、フロダクト戦略を、4-4は本当に信頼しているの？

、フロダクト戦略っておいしいの？



・ フォロダクト 戦略

- ・ 戦略なく、目の前のタスクをこなしている
- ・ 戦略を考えたも、目の前に引エグッた
- ・ アジャイルのすたむる前の戦略の
フルワークの情報かほしい
(試す前の工程)
- 短気的右戦術が優先度か上がった
- どれくらいの長かたで考えるのか?

4-4 のエトエト

- ・ 戦略を考えた 4-C、
開発する 4-C、この分断が激しい
現場(ホ)
- ・ 変わりたくないを 変えるには?