

②

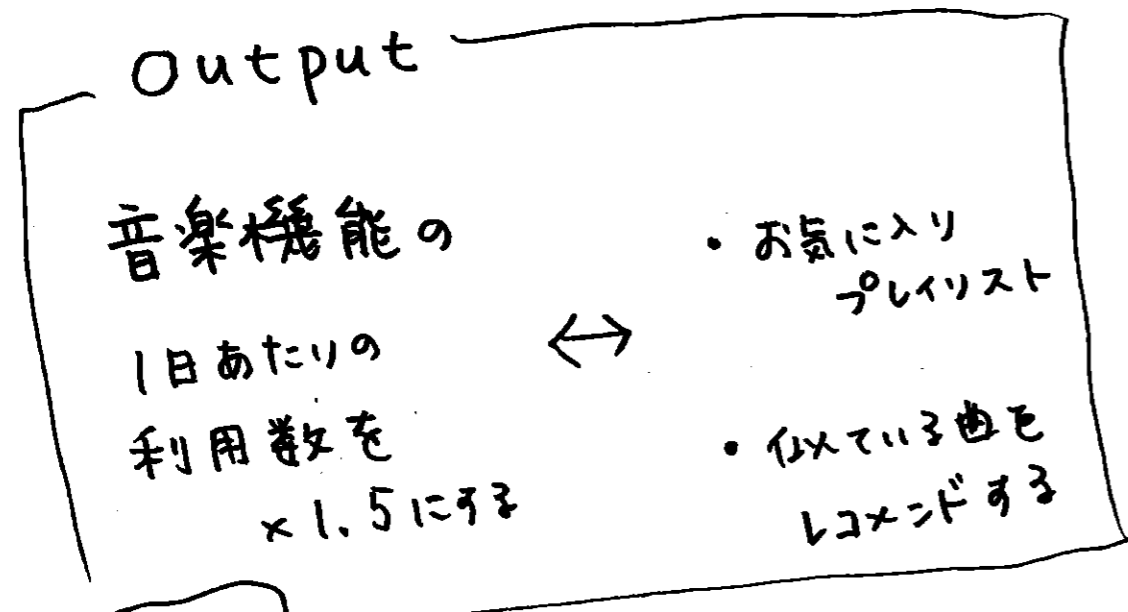
初期 アウトカム ... ログやアクセス数などの単純な数値から  
KPIを読み取る

中期 ... ユーザーインタビューで使い勝手などのエピソードから  
結果を集める

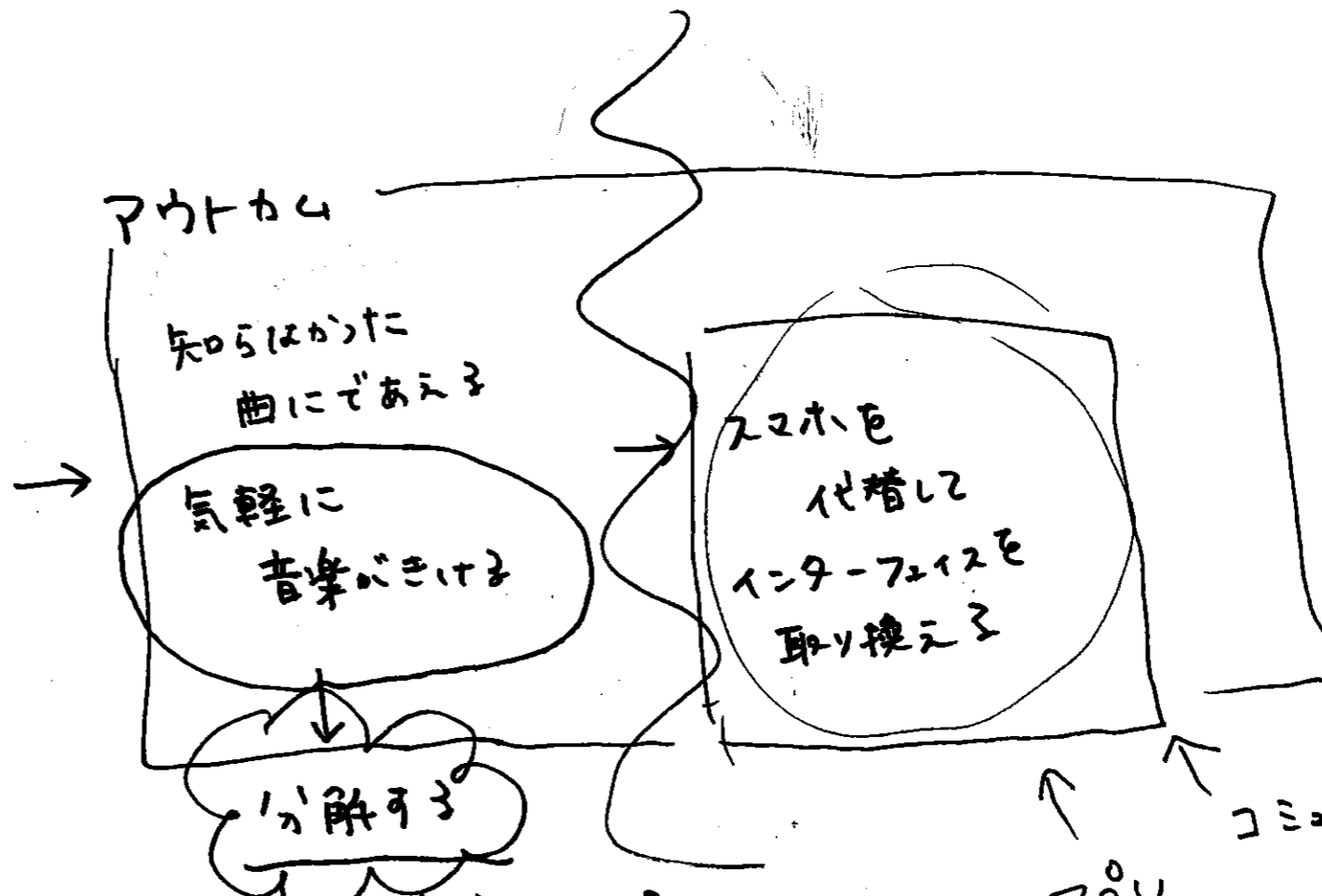
終期 ... リポートしたリか? VerUPが出来たか? 買うか?などの  
KGIに直結するデータを集める。

SDGsとの結び付けが必要?

②



KPI



分解する

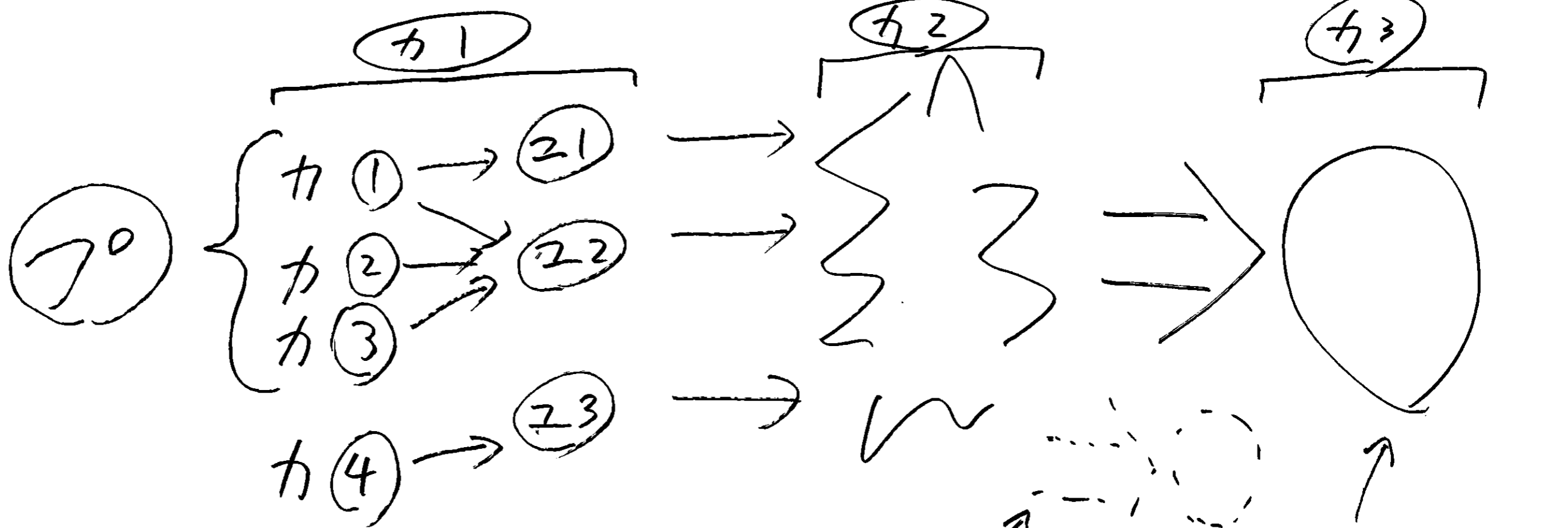
気軽にとは?

曲を  
・ 知らなかった曲

・ 利用時間がふえる

・ 競合をみかえた。





70 : カ

70 : カ

70 : カ

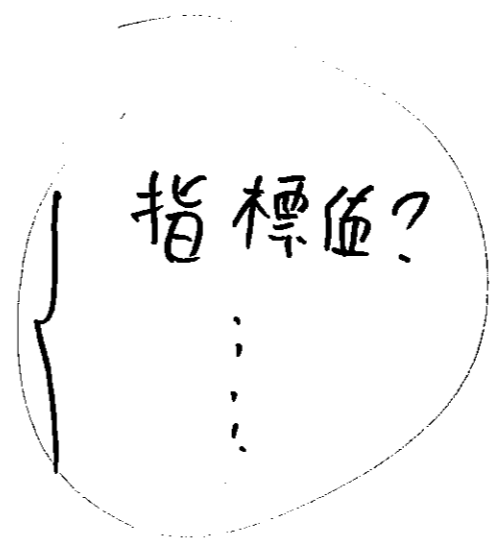
- カ1 : じれだけユーザの事を考えろか!
- カ2 : じれだけ (自分のコントロール) (社会の流れ) を考えろか!
- カ3 : じれだけ <sup>(未来)</sup>あるべき事を考えろか!

強く思い描いて考え抜いて3=12向かう未来は  
たがま、23 だけよりも 実現可能性は高くなる!  
...?

①  
・アウトカムの意味が不明

②  
フ<sup>o</sup> → OUT COM  
(成果)  
子 → OUTPUT  
(直接結果)

⇒ 目的を明確にする。



↓ 分解

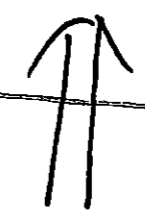
中間アウトカムで確認、評価。

↓

PDCAのサイクルの内に。



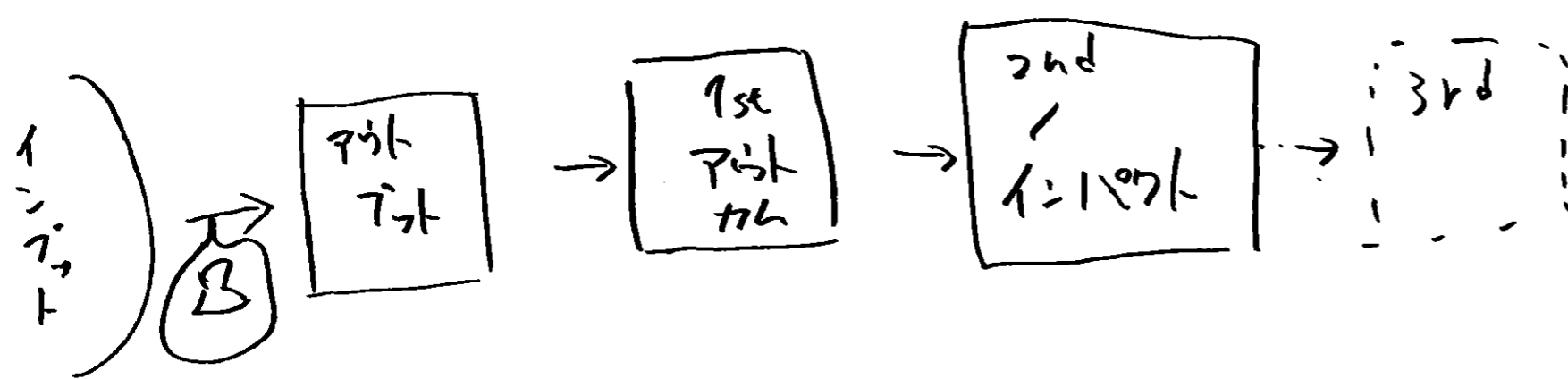
施策。



現状  
OUTPUTは出ている、OUT.COMは不明。

課題

⇒ やることの本の価値。

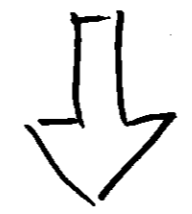


プログラムの改善

- 良いプログラム、悪いプログラム?
- プログラムを測れる?
- ~~print print と print 1st~~ print print と print 1st

! プログラムはあくまで「プログラム」で、良し悪しは「プログラマ」の力も → 高価値 / 低価値 (せつたい値) 2... 考えれば良し悪し ( + / - で測れる )

? インポート → ... print 1st / print 2nd } の流れが ... つかえる? 早くつかえるのかもしれない?



インポートから print 1st / print 2nd までの流れが ... つかえるようにして、

プログラムの流れが ... 早い / 遅い ... つかえるようにして ... 早くつかえるようにして ...

この流れが ... 早くつかえるようにして ... 早くつかえるようにして ...

# ② キックオフについてどう改善したいか

キックオフ：アウトポイントが求める売上に未達である。

理由：そのアウトポイントで売上がどれだけ上がるかそもそも不~~確~~確かた"から。

$$\left[ \text{売上} = \frac{\text{MAU}}{\text{人数}} \times \text{課金率} \times \text{課金額 (ARPPU)} \right]$$

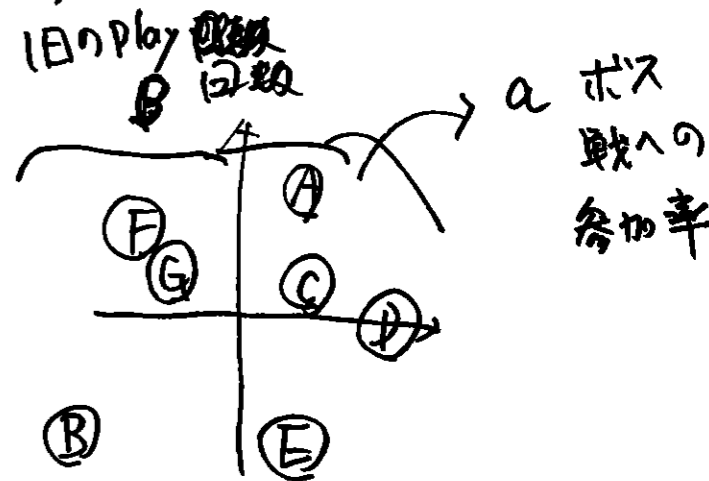
費用対効果  
を分析  
する

課金額が上がる施策 → 1000円upと確約できるか？

同じような属性のサービスで同じ施策をやった時のデータが

あれば"できるか"ない。

新しい施策をやる時はいつも不明確



0.5.10.20  
仮説検証  
施策を優先する

対策：施策をタイプ別分析

施策の結果数値から傾向を分類しタイプ化

タイプ内の振幅幅から影響度が高い項目・要素を洗い出す

~~その結果~~そこから影響する係数を仮定し計算式を作る。

係数の組み合わせにより新規施策の予測アウトカム精度を上げられる

# < データカウション >

・ アウトカムのアウトカムだし。

... 策の結果 どういつに過程で 求めるゴールが得られるか  
= どういつに指標 の変化で  
↳ 効果計測の対象とする

← KGI 合計  
KPI の数も  
KBI 方針にある  
細かく分想  
可。

↓  
効果計測の 入念な設計とセットでできる取組

・ ユーザテスト (企画ベ-2 (アウトカムに全らた) の検証) や 以前打った策の効果計測  
の結果の蓄積と参照のしやすさ。

南米を半年たいて  
「反説検証フェーズ」のグラフィックで

↓  
南米後の「反説検証フェーズ」のグラフィック

↑  
「データから  
ユーザテスト」

← (4人くらい)  
チームの認識能力を高める

2デバウジョン

プログラムの改善

プログラムの洗出し

プログラムの可視化

ゴールの再確認  
プログラムの

プログラムの評価

1/2ク  
影響  
優先度

優先順位

ゴールに対する優先順位

落ち所

可視化  
優先度  
課題

プログラムのプログラムの認識を再確認

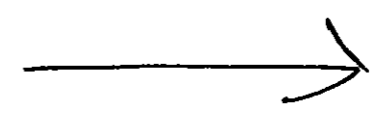
再確認

- ① プログラムをゴール化し、洗出しを要するポイント洗い出す。
- ② 優先付け、落ち所を定める。

洗い出し

プログラム

プログラム



プログラム

再確認: プログラムとプログラムを洗い出すための優先度が不十分のまま  
洗い出しをする必要がある。



# [ディスカッション(1)]

① プロダクトの<sup>アウトカム</sup>(成果) インプクト.

- ✓ 世の中の反応、ネガティブ
- ✓ 不正利用
- ✓ 信頼、安全性 求める (不信任)

② チームのアウトプット (製品)

- ✓ 個別システムでの最適化
- ✓ 全体で見えていない
- ✓ ユーザー体験 を意識していない

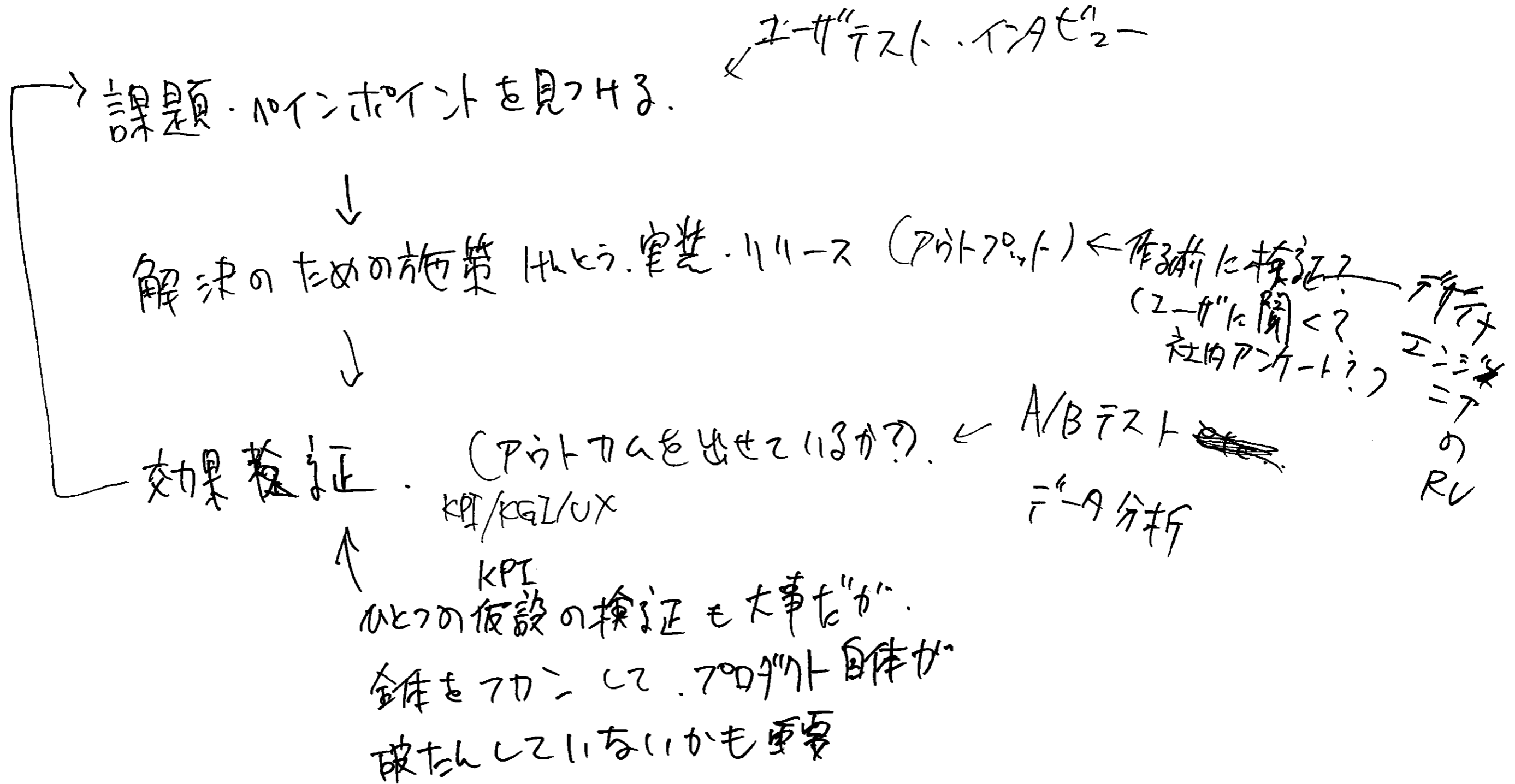
## 改善.

① プロダクトマネージャー、開発メンバー どちらも  
ユーザーがどう使う? 使ってどう思うか? の ユーザー体験 を意識する必要があるのでは.

② 個別最適ではなく プロダクト全体での最適化  
→ プロダクトマネージャーのロール!!

キヤッチと意識できるか?

# フェイスブック (1)



地道に繰り返していかないと...?

# アウトカムとアウトプットのギャップで"モヤモヤ"していること。

◎ 大枠はできているが細かいイレギュラー処理や見た目の調整が  
"できておらず"、完成にいたらない。

◎ 上記の結果 ~~も~~ ~~も~~ 求めた要件は新規バックログ"に詰まれる

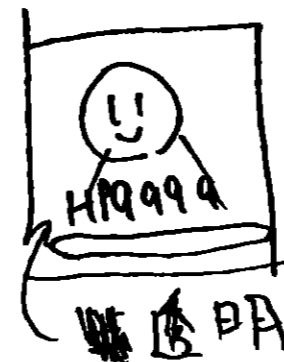
→ これが"ひどい"化したので途中からチェックリストが全てOKに  
なるまで完了にしないようにした。

◎ 企画の仕様書よりも、UIテ"サ"イターの画面イ"ク"シ"が"

UX <sup>の実現</sup> が"低下"する。

ユーザビリティ

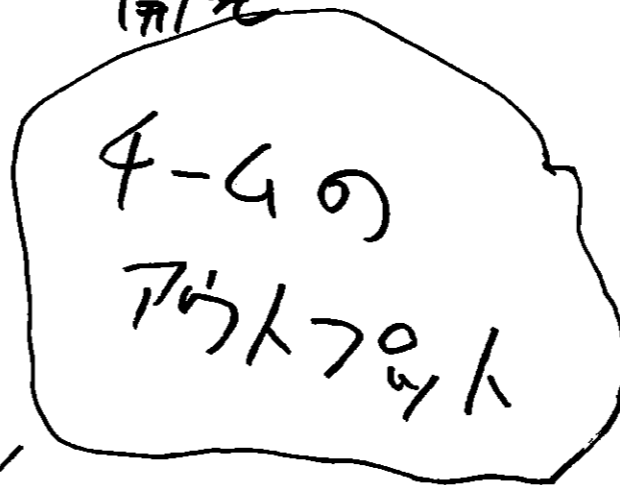
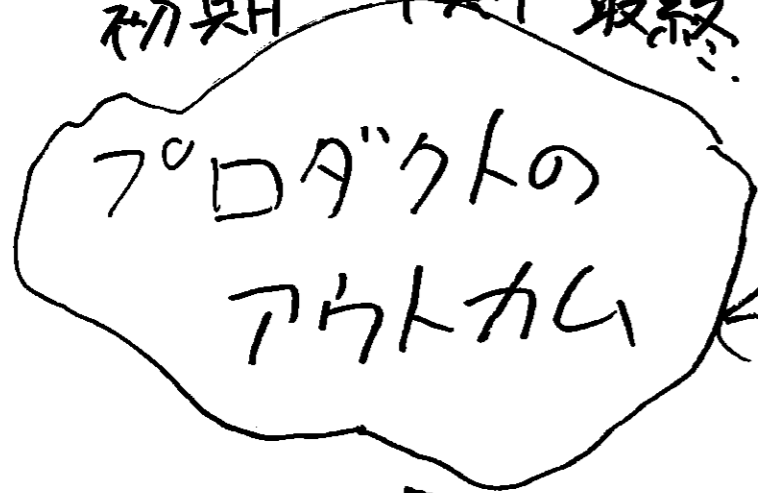
→ UIのルールにはめるとそうなる。



初期・中期・最終

PBL?  
PBI?

開発



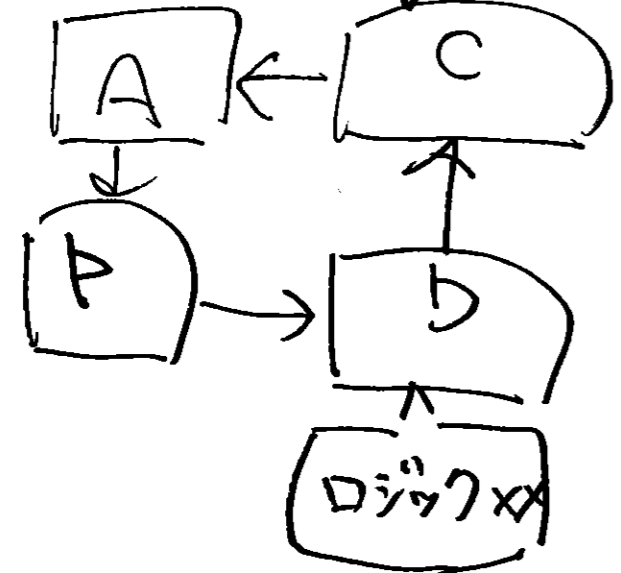
?

指針  
基準  
ビジネス  
インパクト  
評価?

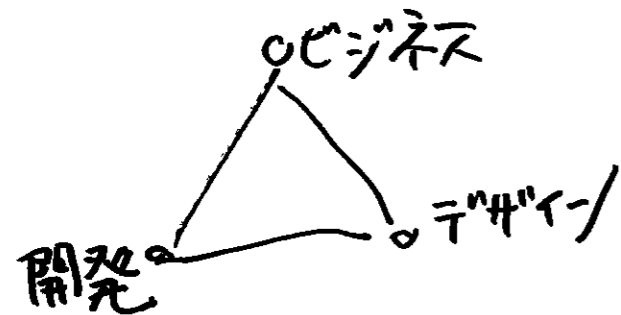
インパクト

= 効果?

→ ユーザーの価値?  
→ 会社の利益.



→ KPI  
↳ OKR



プロジェクトのアウトカムとチームのアウトプットの

ギャップをどうやって改善できるか

要件・要望を明確にする。

ステークホルダーは？対象は？

過去の実績、エビデンスを出す

OKR  
どうやって？  
アウトプット  
計画は？  
ねえ

ゴール  
ビジョンを  
イメージ  
出来るように  
する

KPI  
定義して  
どうやって測るの？

振り返りを行い、プロセスを改善する

Why

段階別に分ける

調整

UX

BP  
デジタル部門  
開発部門

最終目的  
を定めて  
実施する

達成出来ないと  
モチベーションが下がる  
→ 期限はわかる  
→ 責任はわかる

にっくアゲ

PBL, PBL2

どう影響がある？

256  
→ 256

アウト

1. 改善できる方法, 対策???

① 成果によって, outcome を段階に名ける。(初期, 中間, 最終), 定期

② 活動の中に一番の効果的な箇所を見付る..

└ 例: ① 計画の中, 最終目的を常に意識しながら, 計画を作り出し, 検証する

2. 製品制作する際に, 目的を意識できるように行う, 最後に当初の目的でふれおにように検証する.

インパクト...? の評価? 定義?

KPIの定義

試験けん...? 検証済又?

～個人リ-ウ～

- ・ KPIを事前に定義する.
- ・ KPIを計測できるように仕組みを入れこく.
- ・ 顧客との対話を重視する.

プログラムのアライメント

チームのアライメントの改善にどうしたら改善できるか？

よくとれたアライメントは、

プログラムのアライメントを計画して、アライメントを予想する  
予測？

世の中にあるアライメントは仮説を検証を  
くり返すしかないかも...

- プログラムのアライメント
- 数値化した上で比較
- 営業、CS 加算意見
- 効果的の選択

アライメント計画  
自分達が出た限界値  
高ければいい

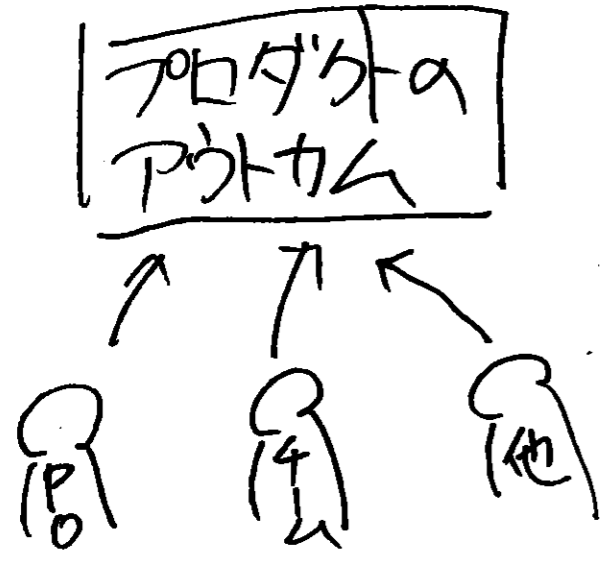
- アライメントの予測
- 自分達の意見のアライメントは？
- どうやって仮説を

IT業界において  
考えられるとダメかも。  
今バズってるモノとか

強.. 意見を押し  
つける。

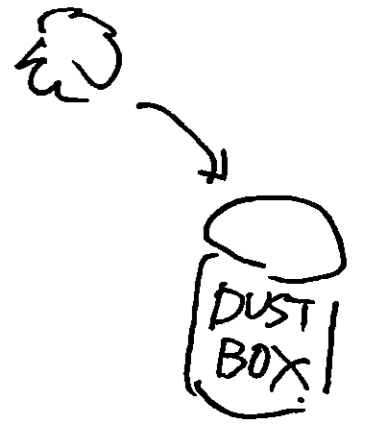


全員のアウトカムの認識を合わせる → スレたさ直す  
向き直り。



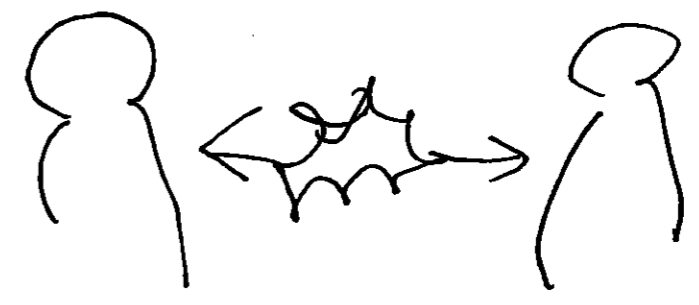
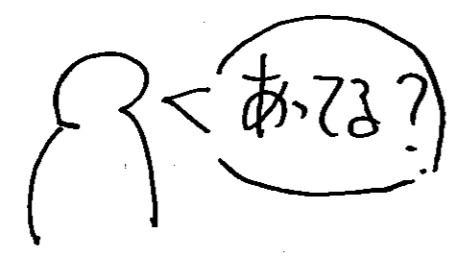
定期的

捨てる



アウトカムの外  
と  
チームのアウトポイント  
の  
ギャップをどう改善する?

アウトカムの外



アウトポイント  
ゴール?

チーム人間関係によるものか?  
スレ



アウトポイントのリリース程度  
アウトカムのギャップを常に確認する。  
→ ギャップがあつさバツロケル

→ 仲直りをなんとかかぬ  
もしくは... 体制変更

プロダクトのアウトカムとチームのアウトプットの  
ギャップについてどうしたら改善できるか

→ 長期のアウトカムと直結しよう

① プロダクトの戦略を意識しつづける  
→ ゴールを見失わない

「このプロダクト、何の為に作ってるんぞしつてっけ？」

→ これを忘れて仕事に集中して見失う → ギャップ生まれる

② 作ってみてダメだったら、あきらめる。キリかえる。作りなおす。試行錯誤。  
でも何をモってダメだったかきちんと認める。

ハイリテ、ぶら下らない。

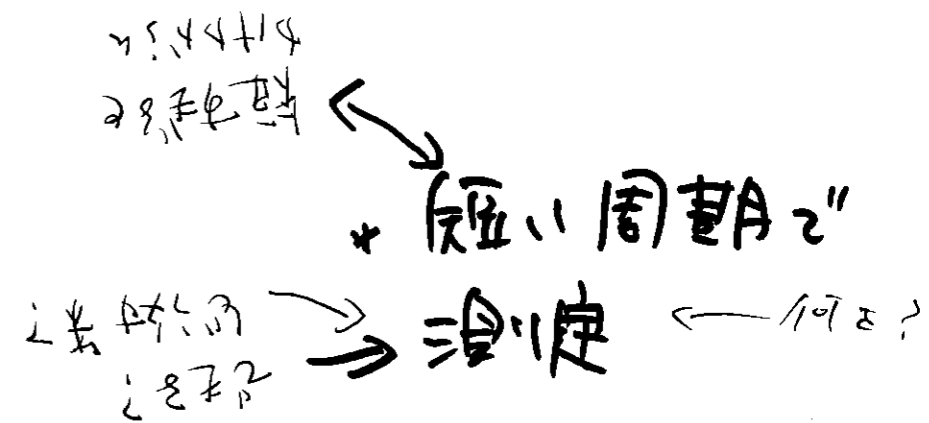
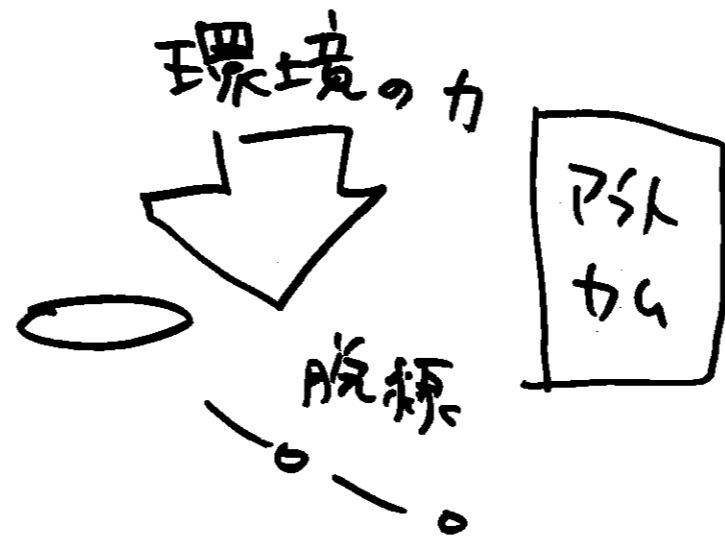
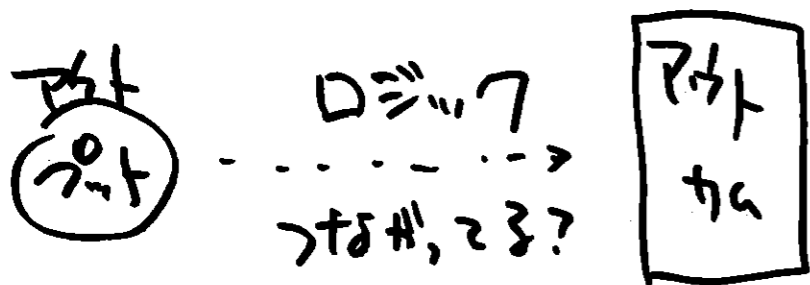
一部の意見に流されない。

「このプロダクト、誰に使う欲しくて作ってるんぞしつてっけ？」

アウトカムの仮説 誰の役に立つか？  
アウトプット ⇒ アウトカムの認識合わせ

# 70年代のプロジェクト

# 4-5のプロジェクトの失敗をどうして改善できるか



\* 短い周期

\* スピード ← 何で?

\* プロジェクト、23か  
4エロ?

\* プロジェクトに  
合意している

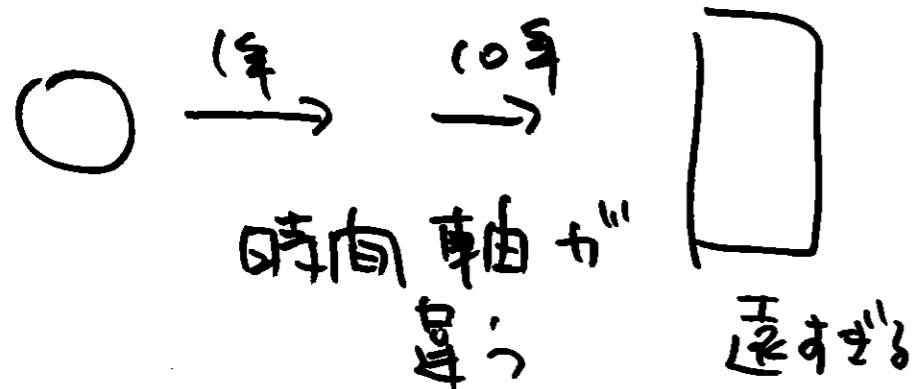
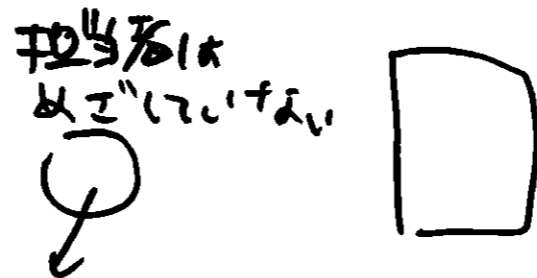
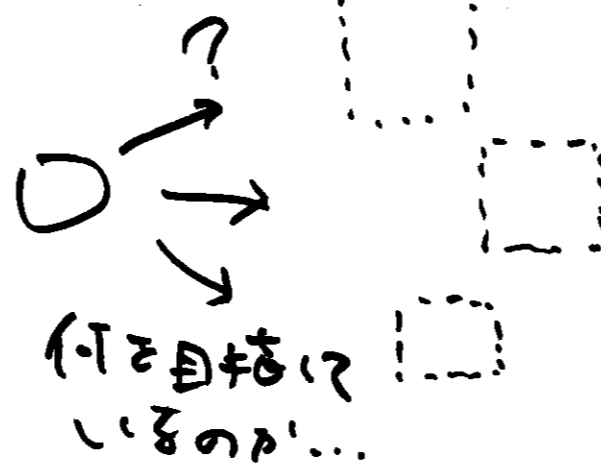
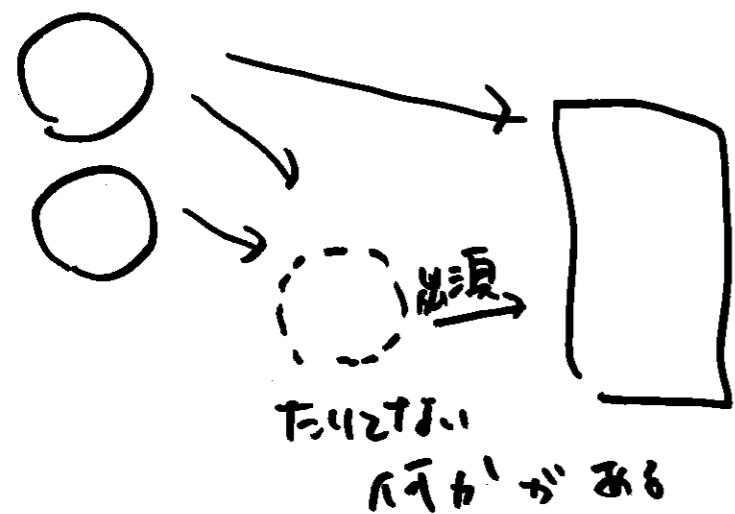
\* 失敗を  
繰り返す

何で?

プロジェクト → プロジェクト → 目標

誰?  
プロジェクト

SPRINTの  
ゴール → 70年代の  
ゴール



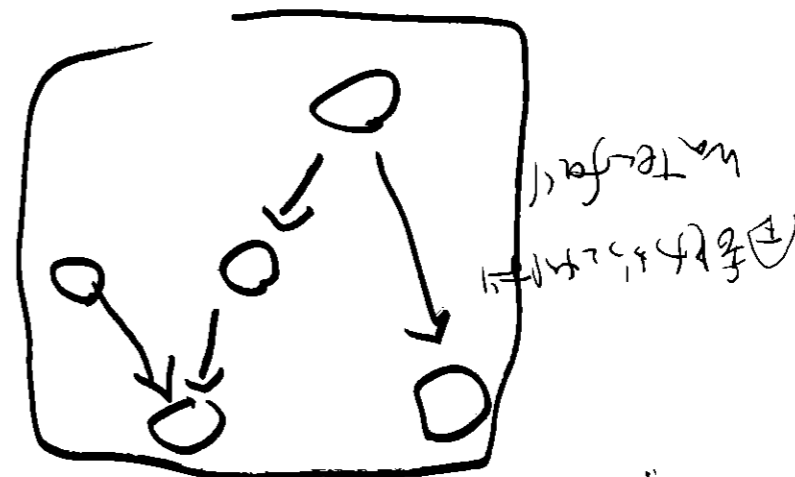
○ 元の案のプロジェクト

○ 失敗した... 経験を通じて

技術的負債

プロジェクト  
高コスト

プロジェクト  
失敗



プロジェクト - プロジェクト - プロジェクト

# プロダクトのアウトカムと、チームのアウトプットのギャップ改善案

