

# 仕事を前に進めるためのコツ

## – 判断と決断と共有

What is it?

こんなことを思ったこと

ありませんか？

# What is it?

この仕事、炎上しているなあ、

誰かなんとかしてくれないかなあ・・・

# What is it?



The image shows a screenshot of a tweet on a dark background. At the top left is the user's profile picture, a circular icon with a silhouette. To its right is the name 'そーだい@初代ALF' with a blue verification checkmark, and the handle '@soudai1025'. On the top right is a white button with the text 'プロモーションする' and a three-dot menu icon. The tweet text reads '白馬の王子様は来ないし、寝て起きたら課題が解決してることはないんだ よなあ #yapcJapan'. Below the text is the timestamp '午後5:38 · 2023年3月19日 · 1,320 件の表示'. A horizontal line separates the tweet from the engagement section, which has a bar chart icon and the text 'ポストのエンゲージメントを表示'. Below this are icons for replies, retweets (with a '4'), likes (with a '9'), bookmarks, and a share icon. At the bottom left is another profile picture icon, and to its right is the text '返信をポスト'. On the bottom right is a blue button with the text '返信'.

そーだい@初代ALF   
@soudai1025

プロモーションする ...

白馬の王子様は来ないし、寝て起きたら課題が解決してることはないんだ  
よなあ #yapcJapan

午後5:38 · 2023年3月19日 · 1,320 件の表示

 ポストのエンゲージメントを表示

  4  9  

 返信をポスト 

**What is it?**

その仕事を解決するのは誰でもなく、

自分自身

What is it?

問題と向き合って

仕事を前に進めるために必要なこと

**What is it?**

**仕事の大事な勘所**

**コミュニケーションのコツ**

**What is it?**

そういう話をします



# あじえんだ

1. 自己紹介
2. 仕事を終わらせるために必要なこと
3. 問題の分解と仕事・タスク
4. 判断と決断の違いとコツ
5. コミュニケーションのコツ
6. まとめ

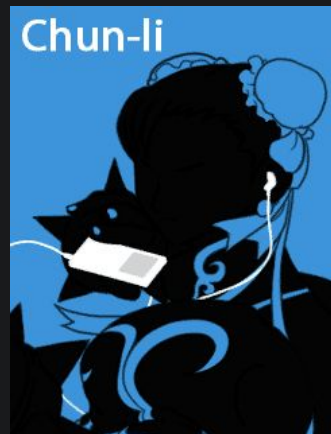
# あじえんだ

1. 自己紹介
2. 仕事を終わらせるために必要なこと
3. 問題の分解と仕事・タスク
4. 判断と決断の違いとコツ
5. コミュニケーションのコツ
6. まとめ

# 自己紹介

そ ね たけ とも  
曾根 壮大 (39歳)

Have Fun Tech LLC 代表社員  
株式会社リンケージ CTO



- 日本PostgreSQLユーザ会 勉強会分科会 担当
- 3人の子供がいます(長女、次女、長男)
- 技術的にはWeb/LL言語/RDBMSが好きです
- コミュニティが好き

# あじえんだ

1. 自己紹介
2. 仕事を終わらせるために必要なこと
3. 問題の分解と仕事・タスク
4. 判断と決断の違いとコツ
5. コミュニケーションのコツ
6. まとめ

仕事を終わらせるために必要なこと

仕事が終わらない……

なぜなのか？

# なぜ、仕事が終わらないのか

デスマーチが起きる理由 - 3つの指標

death\_march.md

Raw

## デスマーチが起きる理由 - 3つの指標

著者：青い鴉（ぶるくろ）さん @bluecrow2

これは結城浩さんの運用されていた YukiWiki に当時 Coffee 様（青い鴉（ぶるくろ）さん）がかかれていた文章です。ただ 2018 年 3 月 7 日に YukiWiki が運用停止したため消えてしまいました。その記事のバックアップです。

今は 404 ですが、もともとの記事の URL は <http://www.hyuki.com/yukiwiki/wiki.cgi?%A5%C7%A5%B9%A5%DE%A1%BC%A5%C1%A4%AC%B5%AF%A4%AD%A4%EB%CD%FD%CD%B3> になります。

昔、自分がとても感銘を受けた文章なので、このまま読めなくなるのはとてももったいないと思い、バックアップとして公開しています。

### お願い

- もしオリジナルの図を保存されていた方いらっしゃいましたら、Gist にコメントを頂けると嬉しいです
  - <http://archive.org/web/> からの図は一番下のコメントを御覧ください
- この記事に対してなにかある場合はこの Gist にコメントをお願いします

この文章に対して私は一切の権利を保持していませんので、この文章の再利用についての質問を頂いても回答はできません。この Gist はあくまでバックアップ以上の理由はありません。ご理解いただければと思います。

<https://gist.github.com/voluntas/9c1d9d51e86a853fed6889f743a12145>

“「いい質問だ。定義が『売上』となっているのは、必ず『納品』までを考慮しなければならぬためだよ。仕掛品や完成品の在庫をどれだけ作っても、『納品』できなければマネジメントが成功したとは言えない」からね」

確かにそうだ。だが、耳慣れない言葉に、私は思わず聞いていた。「在庫とは？この業界に在庫なんてありませんか？」

私の言葉に、ジョナサンは悲しそうに首を振る。そして言った。

「いいや、在庫の山はあるのだよ。残念なことに、それこそ山のようにあるだろう。ものづくりをしている業界で、納期遅れが起きている職場で、現場に在庫が無いなどと考えるのは大きな誤りだ」

「『在庫』とは、将来納品するために存在する、作りかけの未完成品や納品前の完成品のことだ。そのままでは納品できないもの、全てが在庫だ。」

例えばIT業界での『在庫』とは、『書きかけのコード』『未テストのコード』『別のコードの完成を待っているテスト済みのコード』『完成していても顧客に納品されていないコード』を指す。もちろん、『完成していても顧客に納品されていないドキュメント』も在庫だ”

デスマーチが起きる理由 - 3つの指標

death\_march.md

Raw

## デスマーチが起きる理由 - 3つの指標

著者：青い鴉（ぶるくろ）さん @bluecrow2

これは結城浩さんの運用されていた YukiWiki に当時 Coffee 様 (青い鴉 (ぶるくろ) さん) がかれていた文章です。ただ 2018 年 3 月 7 日に YukiWiki が運用停止したため消えてしまいました。その記事のバックアップです。

今は 404 ですが、ももとの記事の URL は <http://www.hyuki.com/yukiwiki/wiki.cgi?%A5%C7%A5%B9%A5%DE%A1%BC%A5%C1%A4%AC%B5%AF%A4%AD%A4%EB%CD%FD%CD%B3> になります。

昔、自分がとても感銘を受けた文章なので、このまま読めなくなるのはとてももったいないと思い、バックアップとして公開しています。

### お願い

- もしオリジナルの図を保存されていた方がいらっしゃいましたら、Gist にコメントを頂けると嬉しいです
  - <http://archive.org/web/> からの図は一番下のコメントを御覧ください
- この記事に対してなにかある場合はこの Gist にコメントをお願いします

この文章に対して私は一切の権利を保持していませんので、この文章の再利用についての質問を頂いても回答はできません。この Gist はあくまでバックアップ以上の理由はありません。ご理解いただければと思います。

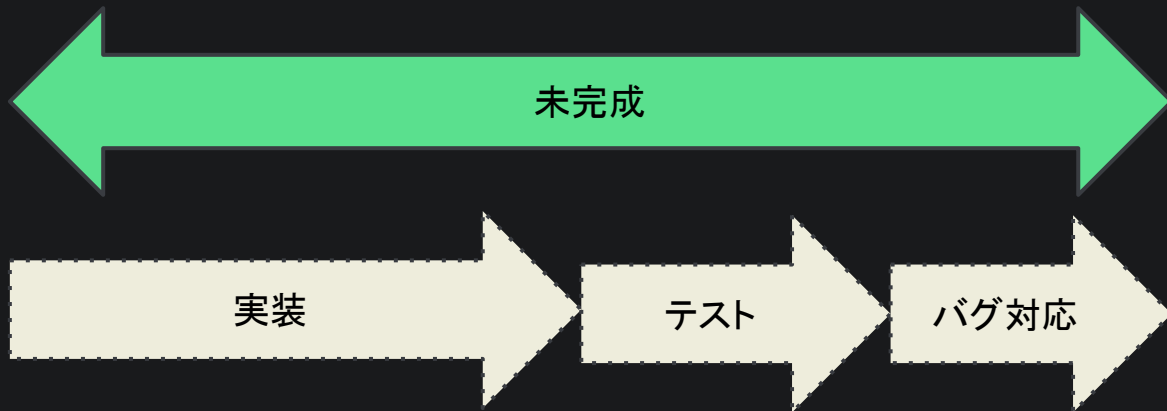
### 変更履歴

- 2018-05-07
  - 著者の方が不明だったので Twitter とこちらのコメントに著者様からご連絡をいただきました！とても嬉しいです。著者様のお名前と Twitter ID を明記しました。

<https://gist.github.com/voluntas/9c1d9d51e86a853fed6889f743a12145>

# 在庫とリリースと成果

リリースの壁





仕事を終わらせるために必要なこと

未完了のタスクは

すべて成果無し

仕事を終わらせるために必要なこと

未完了のタスクが

完了しないから終わらない

仕事を終わらせるために必要なこと

タスクを終わらせる方法を

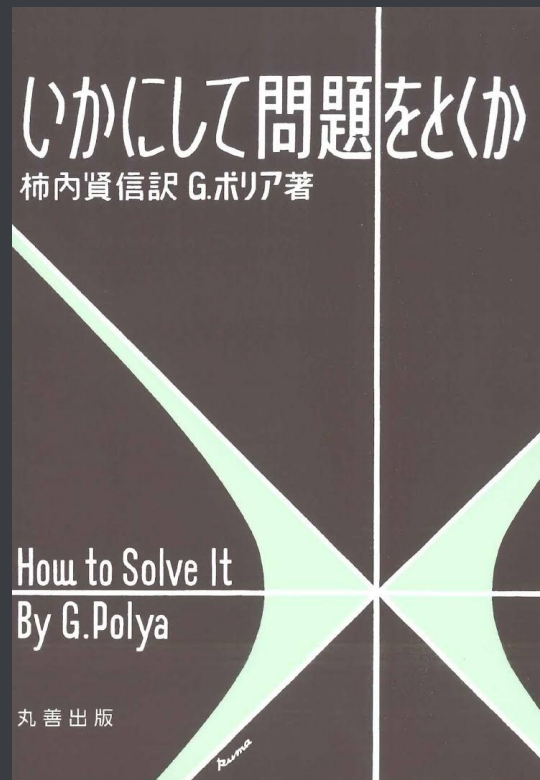
誰も知らないのである

仕事を終わらせるために必要なこと

仕事を終わらせるために  
必要なこと

『いかにして問題をとくか』は、数学の問題を解く方法としては、以下の手順を推奨している。

1. まず、問題を理解する必要があります
2. 理解した後、計画を立てます。
3. 計画を実行します。
4. あなたの作業を振り返ってください。



仕事を終わらせるために必要なこと

これがすべて

仕事を終わらせるために必要なこと

これがすべて



でも、これが難しい

仕事を終わらせるために必要なこと

そのためにそれぞれを説明します



# あじえんだ

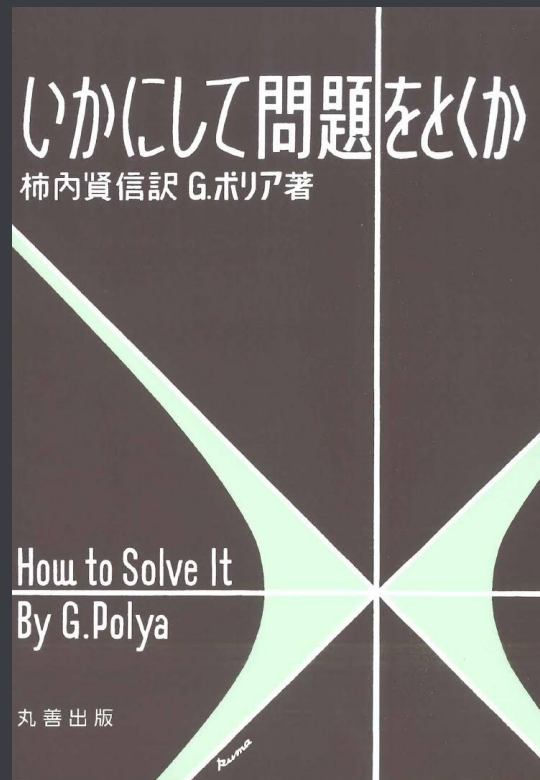
1. 自己紹介
2. 仕事を終わらせるために必要なこと
3. 問題の分解と仕事・タスク
4. 判断と決断の違いとコツ
5. コミュニケーションのコツ
6. まとめ

# 問題の分解と仕事・タスク

問題を理解して、計画する

『いかにして問題をとくか』は、数学の問題を解く方法としては、以下の手順を推奨している。

1. まず、問題を理解する必要があります
2. 理解した後、計画を立てます。
3. 計画を実行します。
4. あなたの作業を振り返ってください。



# 問題の分解と仕事・タスク

仕事は段取り七分というが

本当にここのが大事

# 問題の分解と仕事・タスク

もっと言えば

問題を理解することが大事

# 問題の分解と仕事・タスク

問題を理解するとはなにか？

## 問題を理解するうえで重要なこと

1. 未知のものはなにか
2. 与えられている(既知な)ものはなにか
3. 条件はなにか

# 問題の分解と仕事・タスク

これらを整理して、

問題の理解度を上げる



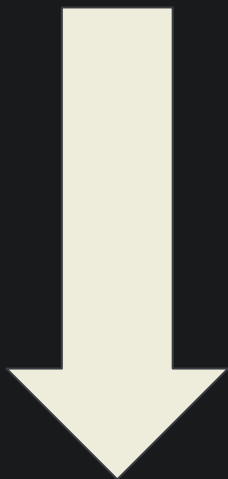
# 問題の分解と仕事・タスク

業務で問題を整理すると

要望・要求・要件・仕様となる

# 要望・要求・要件・仕様

1. 要望
2. 要求
3. 要件
4. 仕様



上から下にブレイクダウンしていく  
場合によっては往復もする  
要求と要件は一緒として扱われることも多い

# 要望・要求・要件・仕様

1. 要望 → 欲しいもの
2. 要求 → 欲しいものの達成の条件
3. 要件 → 達成するためのシステムの条件
4. 仕様 → システムの条件の実現方法

# 要望・要求・要件・仕様

## 1. 要望 → 欲しいもの

2

ステークホルダー(顧客やPO)が持っている要望の例

3

- 会員制のECサイトがやりたい(機能)

4

- 高速に表示したい(非機能)

4

- 商品を沢山売りたい(機能・非機能)

条件

# 要望・要求・要件・仕様

1. 要望 → 欲しいもの

2. 要求 → 欲しいものの達成の条件

3. 要件

ステークホルダーと決めること

4. 仕様

- 会員登録できること(機能)
- 商品を注文できること(機能)
- 在庫を管理できること(機能)
- 素早く表示できること(非機能要件)
- 世界中のユーザが利用できること
- Webとスマホアプリとして動作すること(機能要件)

...etc

件

# 要望・要求・要件・仕様

1. 要望 → 欲しい
2. 要求 → 欲しい
3. 要件 → 達成
4. 仕様 → システム的な条件の実現方法

## 要件定義

- 会員登録機能
  - 保存したい情報とか
- マイページ
  - 表示したい内容とか
- 管理画面
  - CSV登録の有無とか
- 実行環境
  - Chromeだけでいいのかとか
- 表示速度の基準値
  - 表示して100ms以内に表示するとか

...etc

↑

# 要望・要求・要件・仕様

各要件を実装するために必要な仕様の定義

- 会員登録はSSOに対応すること
- 会員登録時に生年月日を取得すること
- 氏名は姓と名で分けて保存すること
- パスワードは20桁以上の半角英数字を使うこと
- パスワードとメールアドレスは暗号化して保存すること

...etc

システム的な条件

4. 仕様 → システム的な条件の実現方法

要望・要求・要件・仕様

要件にするときに、

現実には制約と前提条件がある



要望・要求・要件・仕様

要件にするときに、

現実には制約と前提条件がある

例えば予算や利用者の制限、セキュリティ要件など

要望・要求・要件・仕様

詳しくはIPA資料を読もう

これは読みやすいのでオススメ

「家づくりで理解する要求明確化の勘どころ～システム構築を成功させる要件定義のポイント～」

<https://www.ipa.go.jp/archive/files/000065172.pdf>

# 問題の分解と仕事・タスク

問題を理解したら

仕事をする

# 問題の分解と仕事・タスク

“仕事”と”作業”は違う

# 問題の分解と仕事・タスク

仕事とは設計であり、課題を整理し、

タスク=作業に分解すること

# 問題の分解と仕事・タスク

問題を理解し、タスクに分解する

||

仕事

# 問題の分解と仕事・タスク

タスクを分解する時に意識すること

# 問題の分解と仕事・タスク

タスクを分解する時に意識すること



5W 1Hを最初に整理する



# 問題の分解と仕事・タスク

タスクを分解する時に意識すること



5W 1Hを最初に整理する

すごく当たり前のことなんだけど、  
それが出来てないことが多い

# タスクを整理する際に大切なこと

- Why
  - そのタスクはなぜ必要なのか
- What
  - そのタスクの実現したいことは成果物はないか
  - 完了の定義
- When
  - タスクの期限
- Where
  - ビジョンやゴールはどこか
- Who
  - ステークホルダーは誰か
  - 例えば依頼者は誰か、レビューは誰にお願いするか、とか
- How
  - どのように実現するか
  - 実装のための制約や方針なども含む

## 問題の分解と仕事・タスク

5W 1HはMTGの設定もそうだし、

タスクを依頼する時も大事

# 問題の分解と仕事・タスク

他人に依頼できない作業

# 問題の分解と仕事・タスク

他人に依頼できない作業



言語化出来ない作業

# 問題の分解と仕事・タスク

つまり、完成の定義が曖昧

# 問題の分解と仕事・タスク

完成の定義

||

成果物の定義

# 問題の分解と仕事・タスク

完成の定義  
||  
成果物の定義

リリースされる機能のこともあるし、ドキュメントのこともある



# タスクの分解と完成の定義

完成するために必要なこと

||

タスク

タスクの分解と完成の定義

タスクの終了の定義と

完成の定義が重要

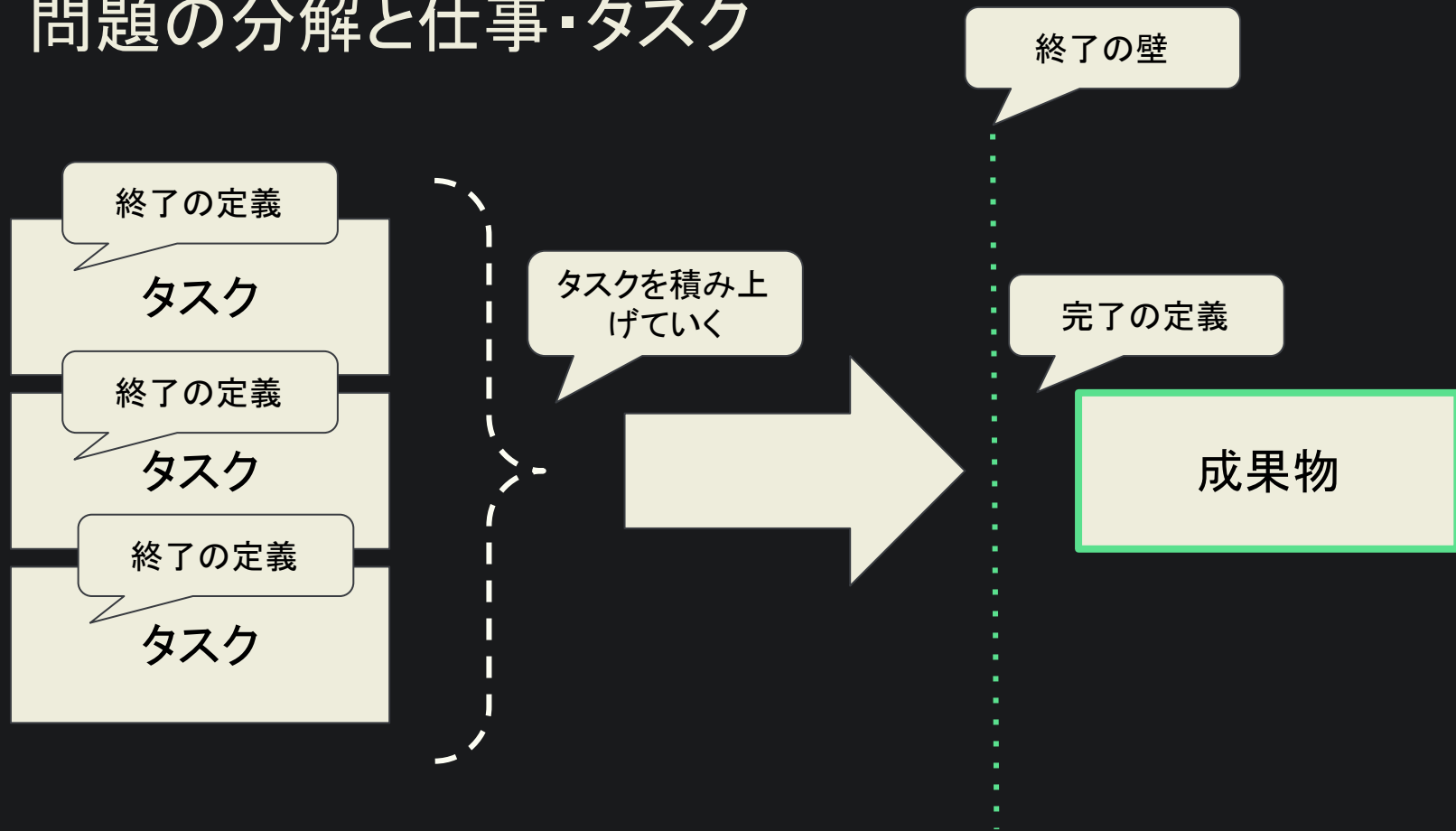
# 問題の分解と仕事・タスク

タスクの終了の定義と

完成の定義

中止条件があるなら、  
それも終了の定義

# 問題の分解と仕事・タスク



# 問題の分解と仕事・タスク

タスクが完了したら

なんらかの成果があるはず

# 問題を解決するために必要な習慣

～ Whyを解決するためのhow ～

Hamee株式会社様 2021年 開発合宿



“例えばリリース手順書を作りました！ってなると作業の内容が変更になるたびに手順書のメンテナンスをしなければいけない。そうすると作業が増えるのでリリース方法をできるだけ変更したくないという力学が働きやすくなる。

その結果、自分たちがリリース方法を変えるだけでより良くしていける可能性があっても無駄な議論が増えたり、間接的な作業がまた増えたりする。

“こうやって作業が増え、仕事が増え、リソースがどんどん足りなくなる”

2020-08-14

## Howだけ考えると複雑さを導入して仕事が増える

昨日、リモート雑談会の中で [id:katzchang](#) がめっちゃ良いことを言ってたので自分のためにも、みんなのためにもここに残す。

### 結論



そーだい@初代ALF @soudai1025 · 2020年8月13日

かっちゃん「howだけ考えると仕事が増える。whyを考えて仕事を減らすのが大事」



そーだい@初代ALF @soudai1025

作業を増やすことに敏感な人は少ない。  
仕事と作業を同じと捉えていて、作業をすると仕事の進捗があると感じてしまう麻薬みたいなのはある。  
それによって複雑さを導入して仕事、作業を増やす。

本当に必要な作業を減らしてビジネスを前に進めることに注力する。  
それが仕事をするってことだよな。

午前0:04 · 2020年8月14日



<https://soudai.hatenablog.com/entry/2020/08/14/101657>

# 問題の分解と仕事・タスク

つまり、タスクを積み重ねて

大きなアウトカムを生むことが大事



# 問題の分解と仕事・タスク

つまり、タスクを積み重ねて

大きなアウトカムを生むことが大事

意味のないタスクをいくら積み重ねても意味が無い

# 問題の分解と仕事・タスク

完成までの道のりが遠い

# 問題の分解と仕事・タスク

完成までの道のりが遠い

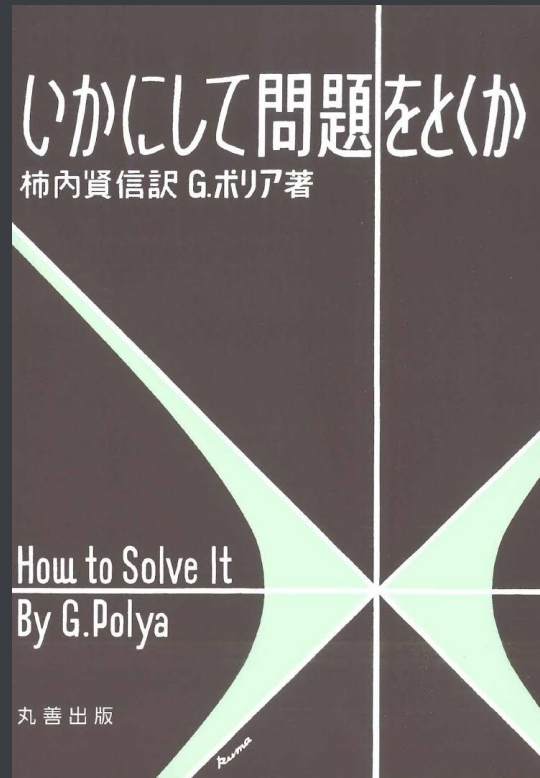


タスクを小さく分解する

この手法が失敗した場合について、ポリアはこうアドバイスしている。

「問題が解けない場合は、より簡単な解くことのできる問題があります。それを見つけてください。」

「提示された問題を解決できない場合は、まずにいくつかの関連する問題を解決してみてください。より扱いやすい関連した問題を想像できますか？」



問題の分解と仕事・タスク

類似の問題と置き換える

抽象化とはそういう力

# 問題の分解と仕事・タスク

類似の問題と置き換える

抽象化とはそういう力

具象と抽象って本がオススメです

# 問題の分解と仕事・タスク

完了の定義が設定出来ないとき

時間で区切るのも良い

なんらかの終了条件をつけることが大事

“やりたいことを実現するために必要なことは、そんなに難しいことじゃなくて以下の条件を満たし、実行することが大事だ。

- やりたいこと=課題をタスクに分解する
- タスクを実行できるだけのリソース(時間・お金・体力など)を割り当てる
- 実行する

これだけなんだ。”

## 課題を管理して実行して達成するための手順

今年、この話を何度か別々の人にすることがあってずっと纏めようと思っていたのだけど一年が終わってしまうので来年の自分のために今書いてしまう。目新しいことは何一つ無いのだけど、大切なことだし、意外と社会人になってしまうと教えてもらえないことも多いみたいなのでここでまとめる。

表題のこと、つまりやりたいことを実現するために必要なことは、そんなに難しいことじゃなくて以下の条件を満たし、実行することが大事だ。

1. やりたいこと=課題をタスクに分解する
2. タスクを実行できるだけのリソース(時間・お金・体力など)を割り当てる
3. 実行する

これだけなんだ。仕事だってなんだって一緒なんだけど、だけどこれを日常的に実現することが難しい。だからどうやって実現していくか？って説明のために、自分がやってることを書く。

<https://soudai.hatenablog.com/entry/2020/12/31/165940>



# 問題の分解と仕事・タスク

細かい分解の話は

上のスライドと記事を読んでくれ

# 問題の分解と仕事・タスク

結論：問題を理解して

解決する道筋をタスクにする

# あじえんだ

1. 自己紹介
2. 仕事を終わらせるために必要なこと
3. 問題の分解と仕事・タスク
4. 判断と決断の違いとコツ
5. コミュニケーションのコツ
6. まとめ

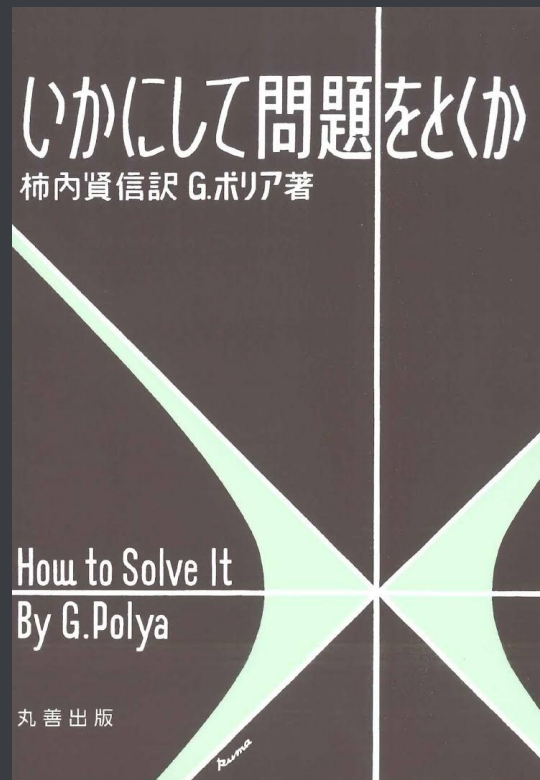
# 判断と決断の違いとコツ

???「タスクが積み重なっているけど

仕事が終わらないんです。」

『いかにして問題をとくか』は、数学の問題を解く方法としては、以下の手順を推奨している。

1. まず、問題を理解する必要があります
2. 理解した後、計画を立てます。
3. 計画を実行します。
4. あなたの作業を振り返ってください。



# 判断と決断の違いとコツ

タスクも明確で

リソースもあるのに終わらない

# 判断と決断の違いとコツ

タスクが止まる

なぜなのか？

# 判断と決断の違いとコツ

意志決定が

されてないから

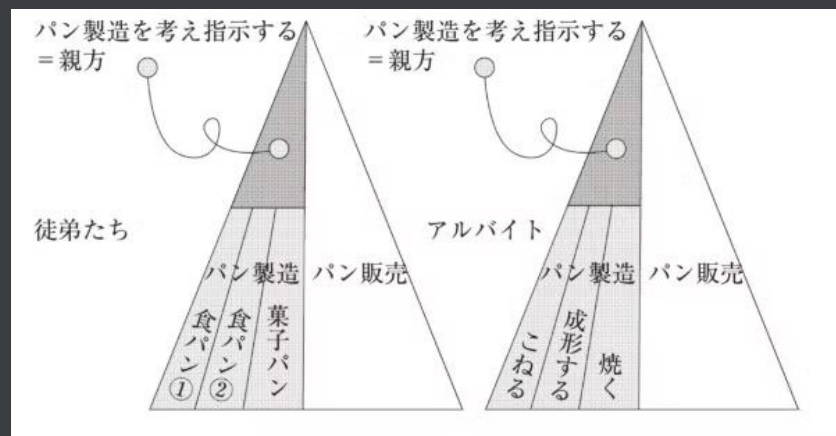
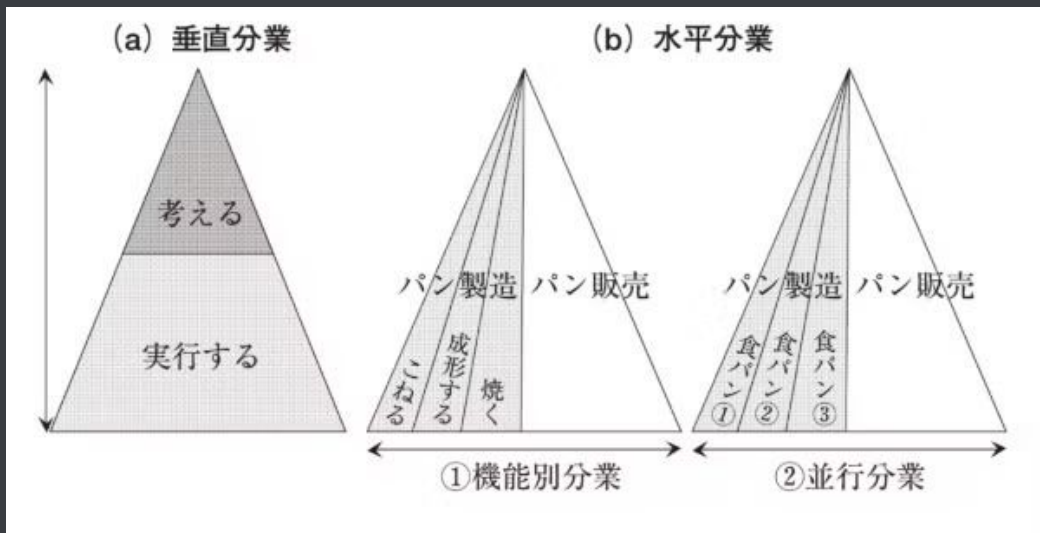


判断と決断の違いとコツ

意志決定の構造

# 組織デザイン

沼上 幹



# 判断と決断の違いとコツ

垂直分業にしる、水平分業にしる

例外が発生すると意志決定が必要になる

判断と決断の違いとコツ

仕事が遅延する仕組み

# 判断と決断の違いとコツ

数字は1日に処理出来る処理量  
赤字は実際の処理量

1日目



2日目



# 判断と決断の違いとコツ

数字は1日に処理出来る処理量  
赤字は実際の処理量

1日目



2日目



処理Aが生産した量以上は  
処理できない

# 判断と決断の違いとコツ

数字は1日に処理出来る処理量  
赤字は実際の処理量

1日目



2日目



最大処理能力は処理能力が低いところに依存する

# 判断と決断の違いとコツ

数字は1日に処理出来る処理量  
赤字は実際の処理量

1日目



2日目





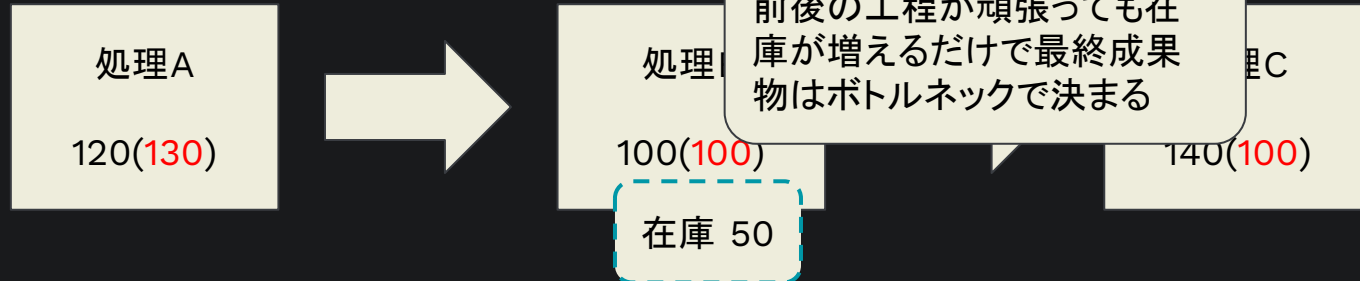
# 判断と決断の違いとコツ

数字は1日に処理出来る処理量  
赤字は実際の処理量

1日目



2日目



# 組織のスループットは最も遅い場所が決める



# 判断と決断の違いとコツ

意志決定者がボトルネックになると

全体の生産性が下がる

# 判断と決断の違いとコツ

意志決定とは何か？

# 判断と決断の違いとコツ

意志決定には

判断と決断がある

“判断の話で言うとぼくはそーだいさんがしてくれた「判断と決断は違う」

という話がだいぶ実になっていて、

「情報を集めれば理屈で答えが出せるのが判断、

今は情報を集めることができない中で答えを出さ

ないといけないのが決断、リーダーがやらなけれ

ばならないのは決断」という話を

かなり大事にしている”

そーだいなるらくがき帳

そーだいが自由気儘に更新します。

2022-01-04 編集

### 判断と決断の違いと決断のコツ

判断と決断の話の違いはこのツイートの通り。

 **しんぺいくんさん**  
@shinpei0213 · フォローする

判断の話で言うとぼくはそーだいさんがしてくれた「判断と決断は違う」という話がだいぶ実になっていて、「情報を集めれば理屈で答えが出せるのが判断、今は情報を集めることができない中で答えを出さないとけないのが決断、リーダーがやらなければならぬのは決断」という話をかなり大事にしている

午前1:36 · 2021年12月11日

👍 309    💬 返信    📄 リンクをコピー

[Xでもっと読む](#)

プロフィール

 **そーだい (id: Soudai)** PRO

[+ 投稿になる](#) (852)

このブログについて

検索

記事を検索

リンク

はてなブログ

ブログをはじめる

週刊はてなブログ

はてなブログPro

<https://soudai.hatenablog.com/entry/2022/01/04/151923>

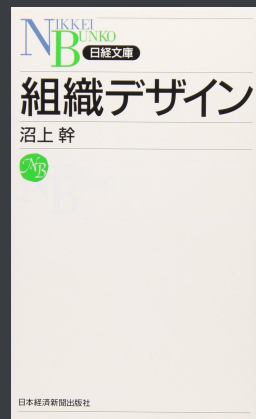
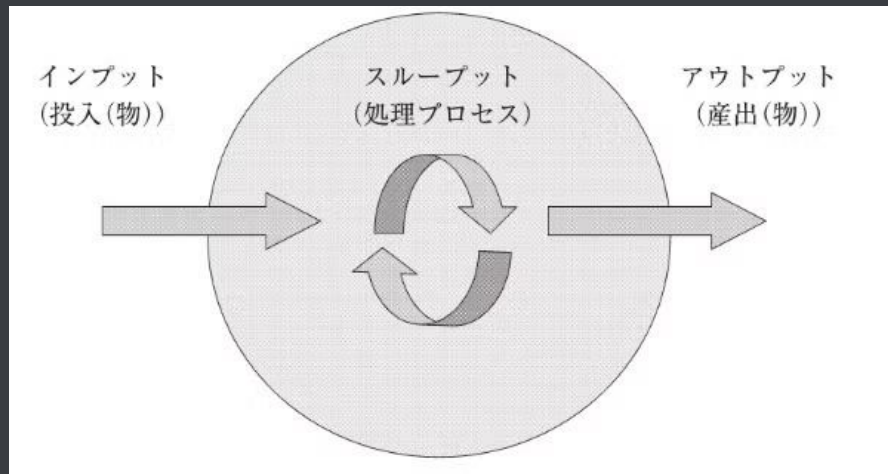
# 判断と決断の違いとコツ

判断は任せることができる

インプット、スループット、アウトプットのそれぞれのステップにおいて標準化を行うことで”判断”にすることができる。

具体としては作業のマニュアル化だったり受け入れ基準のガイドラインだったりする。

同じ材料で品質を固定化するのも標準化の一つ





# 判断と決断の違いとコツ

決断の速度が肝要


結論から言えば、**決断のコツは失敗できるようにすることだ**。失敗できる状態なら決断することができる。そして素早くアクションして、失敗のフィードバックを受け取ることで新しい決断をすることができる。

(中略)

もう少し具体的に踏み込むと決断をするとき、自分は次のようにステップを踏む。

1. 決断するために必要な条件を整理する
2. 決断が難しい場合は、素早く始め、小さく失敗できるように考える
3. 失敗が難しい場合は、社内外も含めて多くの知見を集める
4. それでも難しい場合は、結論をできるだけ先伸ばす

結論から言えば、決断のコツは失敗できるようにすることだ。失敗できる状態なら決断することができる。そして素早くアクションして、失敗のフィードバックを受け取ることで新しい決断をすることができる。

 **しんぺいくんさん**  
@shinpei0213 · フォローする


そーだいさんがぼくに教えてくれた二大大事なこと「判断と決断は違う」と「ロールバック可能なことはどんどん試せばいい、ロールバックが難しいことは慎重に」です！

午前1:37 · 2021年12月11日


♥ 26    返信    リンクをコピー

Xでもっと読む

これは実は自分は @makoga さんに教えてもらったこと。

 **小賀昌法 KOGA Masanori**  
@makoga · フォローする

CTOをしばらく経験したあとに意識するようになったことという「3ヶ月、半年で結果が出ることは現場にどんどん任せる」「エンジニアリング文化や採用・評価などの1年以上先に結果が見えてくることに自分の時間を投資する」という考え方ですかね。

 **そーだい@初代ALF** @soudai1025

VOYAGE GROUPのCTOの @makoga さんに教わったことなのだけど「失敗できる決断は早ければ早いほど良いしどんどん任せる。逆に変化に弱い、失敗が難しい決断は丁寧にやる。それで優先順位を決める。」って話がリモートワーク時により、大事なんだよねあって思うことが最近多い。

午前11:50 · 2020年9月9日

♥ 190    返信    リンクをコピー

Xでもっと読む

<https://soudai.hatenablog.com/entry/2022/01/04/151923>

# 判断と決断の違いとコツ

今すぐ決断が必要な場面がある

# 判断と決断の違いとコツ

今すぐ決断が必要な場面がある



そのための基準を持つ

# 判断と決断の違いとコツ

今すぐ決断が必要な場面がある



そのための基準を持つ

自分の場合は “一番ダメージの少ない方法を選ぶ”

# 判断と決断の違いとコツ

誰も決めないのであれば

自分が決めるという覚悟が必要

# あじえんだ

1. 自己紹介
2. 仕事を終わらせるために必要なこと
3. 問題の分解と仕事・タスク
4. 判断と決断の違いとコツ
5. コミュニケーションのコツ
6. まとめ

結論

期待値調整  
と  
5W1Hを明確にする



# コミュニケーションのコツ



# コミュニケーションのコツ

Chatでやりとりが3往復したら

音声MTGを実施する

# コミュニケーションのコツ

1週間に1回のMTGよりも

毎日のおはようとありがとう

# コミュニケーションのコツ

1週間に1回のMTGよりも

毎日のおはようとありがとう

単純接触効果

コミュニケーションのコツ

SBIモデルコミュニケーション

# コミュニケーションのコツ

SBIモデルコミュニケーション



Situation-Behavior-Impact  
(状況-行動-影響)

# コミュニケーションのコツ

Situation (状況)

悪い例:「こないだのミーティングで」

良い例:「今朝の午前11時のチームミーティングで」

# コミュニケーションのコツ

Behavior(行動)

悪い例:「君の態度は失礼だった」

良い例:「チームに1か月の予算について話しているときに話に割って入った」



# コミュニケーションのコツ

Impact (影響)

例:「私の提案に対して否定することなく、  
すぐに解決のために取り組んでもらえた時には  
感銘を受けました」

コミュニケーションのコツ

コミュニケーションはスキル

# あじえんだ

1. 自己紹介
2. 仕事を終わらせるために必要なこと
3. 問題の分解と仕事・タスク
4. 判断と決断の違いとコツ
5. コミュニケーションのコツ
6. まとめ

## まとめ

仕事を終わらせるために必要なのは  
自分がやるんだというオーナーシップ

まとめ

それがあれば、

知識と行動で前に進めることができる

まとめ

“大事なものは **できる** という経験を得ること”

– 宇宙兄弟 145話

まとめ

昨日の自分に誇れる

今日の自分になろう

まとめ

ご清聴ありがとうございました