

# Facebook、Twitter、スマートフォン 全盛時代に我々は何ができるか

## TRIGGER2011 第1回セミナー

ブレイクスルーパートナーズ株式会社  
マネージングディレクター  
赤羽 雄二

[akaba@b-t-partners.com](mailto:akaba@b-t-partners.com)

[www.b-t-partners.com](http://www.b-t-partners.com)

<http://twitter.com/#!/YujiAkaba>

<http://www.facebook.com/yuji.akaba>

2011年6月19日

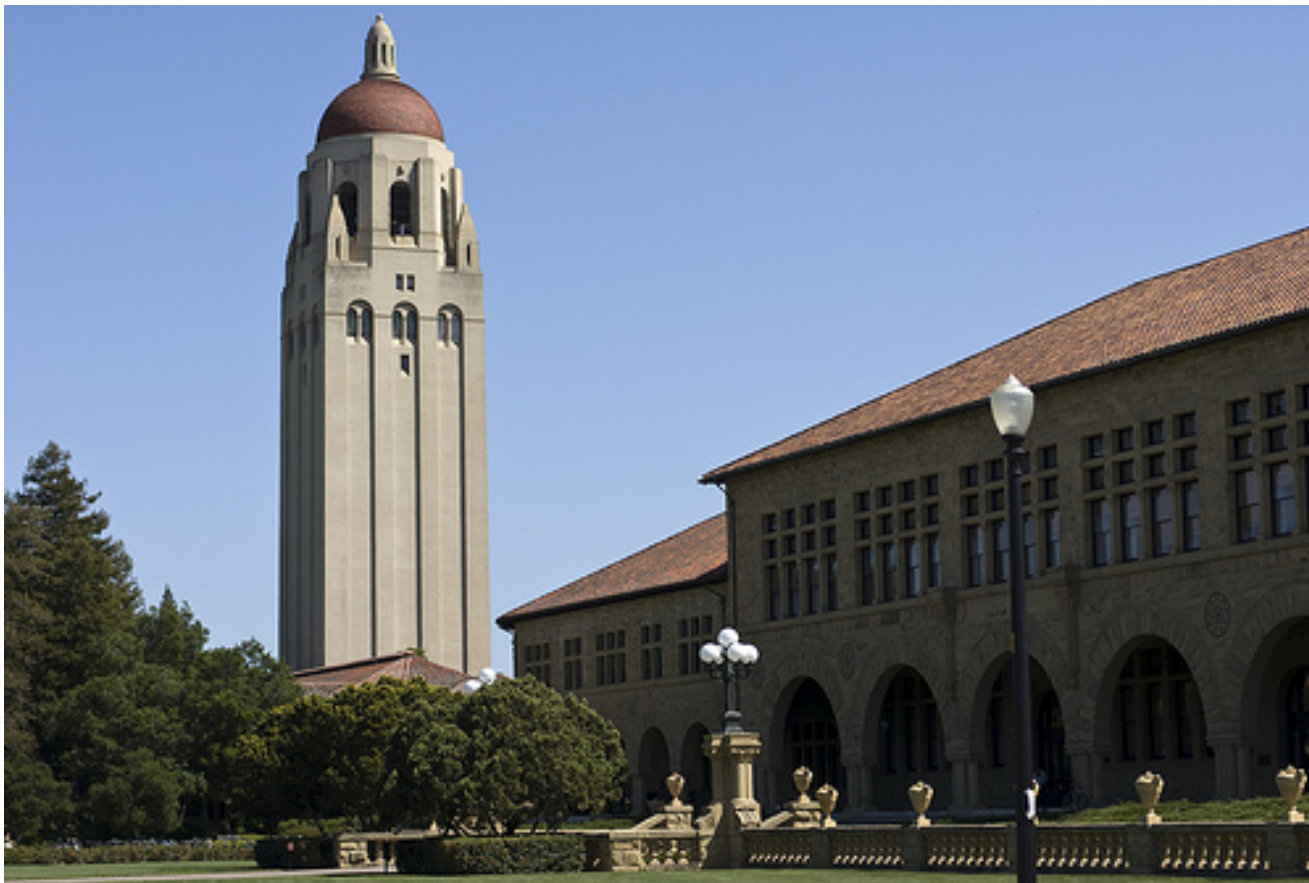
最初に自己紹介 . . .



# KOMATSU

1978～1986年、コマツにて  
超大型ダンプトラックの設計





**1983～1985年、スタンフォード大学大学院で機械工学修士を取得**

**シリコンバレーの空気に初めて触れる**

# McKinsey & Company

**1986～2000年、マッキンゼーにて日本企業、韓国企業の経営改革、新事業創造にパートナーとして14年間取り組む**

**10年間500週、ソウル往復**

**世界二十数カ国からコンサルタントを動員**



**2000年以降、日本発の世界的ベンチャーを  
1社でも多く生み出すべく、ブレイクスルー  
パートナーズを創業**

**ベンチャー共同創業10数社**

**applim、TRIGGER、KBC、OVAL等深く関わる**

# ブレイクスルーパートナーズは

- 「**日本発の世界的ベンチャー**」を1社でも多く生み出し、日本をもう一度元気になりたい
- 日本人に限らず、どこの国の方とも。**外国人大歓迎**
- **ベンチャー共同創業、経営支援**
  - 創業前、事業・サービス構想を徹底的にディスカッション
  - VCではなく、**共同創業者として参加(通常30%出資)**
  - 急成長を実現する経営力、組織力の強化
- Facebookアプリ、ソーシャルメディア、ガラケーソーシャルアプリ、iPhone・Androidアプリ、企業・特許情報サービス、TCP/IP帯域最適調整、電気自動車等..  
**Facebook、スマートフォンには2008年から注目**

# 内 容

1. Mobage、GREE、サイバーエージェント3社のスマートフォンでの戦い
2. 北米におけるスマートフォンソーシャルゲーム
3. 中国・アジアにおける事業機会
4. Facebook、Twitter等の最新状況とプラットフォーム化
5. 注目すべきウェブサービス・アプリケーション
6. ソーシャルメディア時代のビジネスチャンス
7. イノベーションを加速する、世界と日本での動き
8. 身につけておきたい姿勢、スキル

# 1. Mobage、GREE、サイバー エージェント3社の スマートフォンでの戦い

## この3社は

- ガラケーソーシャルアプリでの莫大な利益を投入
- スマートフォン時代での生き残りをかけた戦い

ngmoco:)



tencent.com

- ガラケーソーシャルアプリでは成功の方程式を見つけ、巨利を手にしたプラットフォーム3社
- スマートフォンでは後がなく、やるしかない状況
- 各社エースを投入し、不退転の決意で臨んでいる

## 2. 北米におけるスマートフォン ソーシャルゲーム

# 北米における主要スマートフォン ソーシャルゲームデベロッパー

各社月商数億円以上



カプコンのスマートフォン  
ソーシャルゲームブランド



- App Storeでダウンロード`2億回
- 毎日ダウンロード`100万回
- 全プラットフォームへ拡大
- フィンランドRovio社
- ソーシャルゲームではないが、全世界で超ヒット
- 51本失敗ののち、大ヒット



# 3. 中国・アジアにおける 事業機会

# 中国



- 携帯ユーザー9億人突破
- 販売される携帯電話の28%がスマートフォン
- Androidユーザーが1100万人強
- Facebook、Twitterは禁止
- Facebook、Twitterクローンが爆発的成長
- GREEが最大手Tencentと提携
- DeNAも携帯SNS天下網を買収

出典: <http://techwave.jp/archives/51580331.html>  
[http://www.secondtimes.net/news/japan/20090706\\_dena.html](http://www.secondtimes.net/news/japan/20090706_dena.html)  
[http://wirelesswire.jp/Global\\_Trendline/201010211930-2.html](http://wirelesswire.jp/Global_Trendline/201010211930-2.html)  
<http://www.computerworld.jp/topics/move/191700.html>

# インドネシア

- Facebookユーザー世界第2位：3800万人
- Facebookが「インターネット」で、非常に安価
- 圧倒的にモバイルユーザー → スマートフォン化
- East Venturesが活動中。サイバーエージェントベンチャーズも投資
- ECナビがインドネシア向けにソーシャルマッチングサービスを提供開始
- ネット企業の台頭期で非常に注目されている

# 4. Facebook、Twitter等の最新状況とプラットフォーム化

# ソーシャルプラットフォームの確立



MAU約7億人~10億人が射程に

ほぼ全世界各国でトップSNS

モバイルユーザーMAU2.5億人

iPhone DAU 3950万人

Android DAU 2370万人



DAU1億4000万人(2月の平均)

10億ツイート/週

数十万アプリ

# ソーシャルプラットフォームの確立



700万ユーザー突破(1ヶ月で100万人増)  
3億8100万回チェックイン  
**foursquare APIを使った数百のサービス**



リアル・クローズド?  
早くAPIを...

**ユーザー特性、行動をAPIで提供  
してくれるサービスプラットフォーム**

# Facebookの国内での伸び

- 2月末のMAU\*250万人 → **340万人** (5/31現在)
- ユニークビジター2月600万人 → 3月**766万人** (ただし、PCのみ。ニールセン調査)
- 震災時に活発に利用され、定着した
  - Facebook「グループ」機能による業務連絡
  - 外国の友人からの見舞い、激励
  - ダウンなし。重くなることもなし

vs 携帯は使用不可能に。携帯メールも遅延
- **非常に多くのディスカッショングループが開始された**
- **ビジネス活用が爆発的に伸びている(告知、ファン醸成)**

\* MAU: Monthly Active User (その日から過去30日間にログインしたユーザー総数)

出典: <http://blogs.itmedia.co.jp/saito/2011/04/mixi-twitter-fa-0f8b.html>

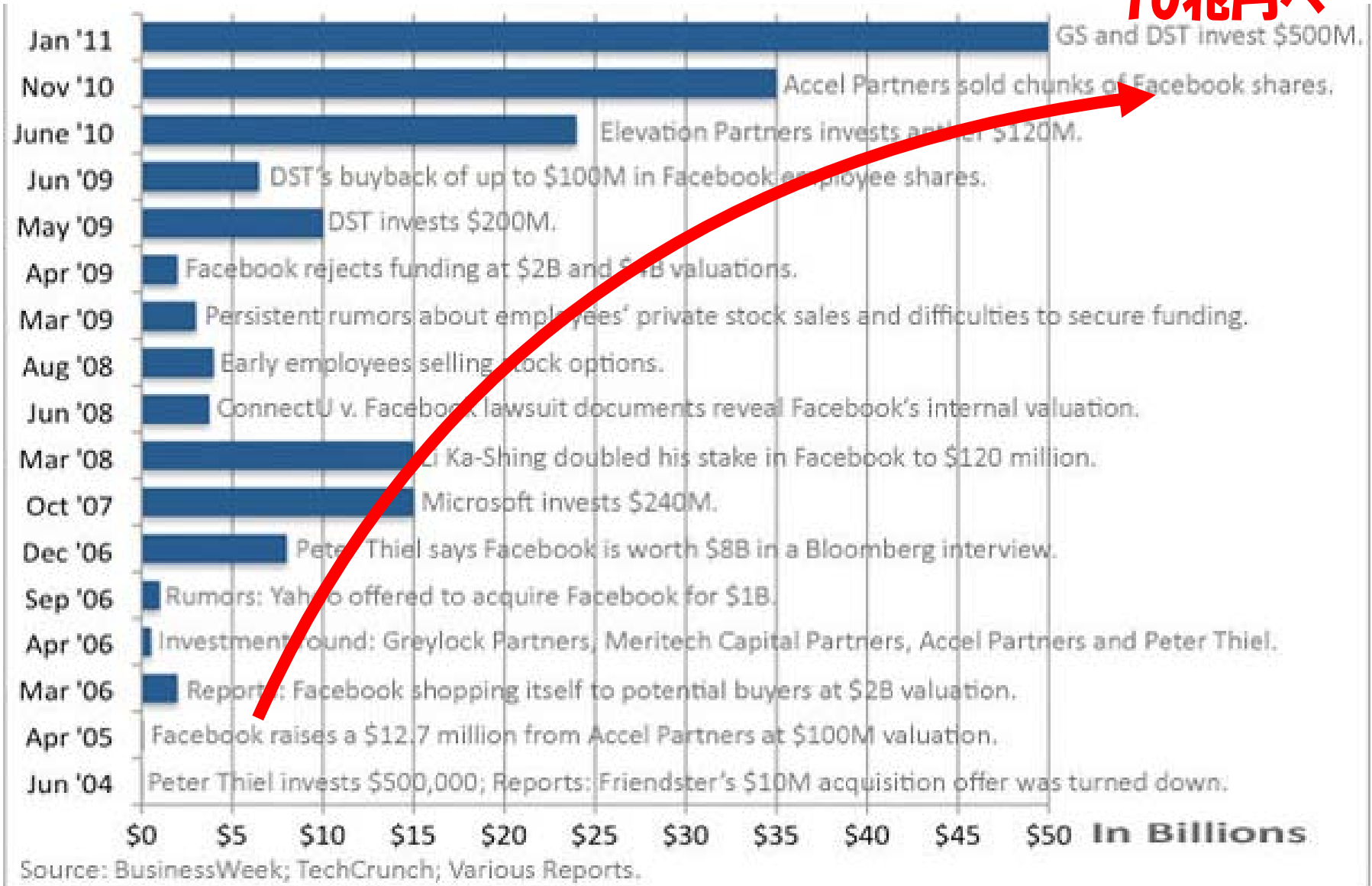
<http://www.socialbakers.com/facebook-statistics/>

# Twitterの国内での普及

- 震災時に圧倒的な威力を発揮
- サービス停止がいっさいなく、**完璧だった**
- 公共機関の運行・混雑状況、地震・原発速報
- 一体感、コミュニティ意識の高まり
  - 支援要請とリツイート(ホリエモン等)
  - Pray for Japan他の激励メッセージ
  - 「枝野寝ろ」の社会現象化
- **リツイートへの慣れ、普及 → バイラル強化**
- **公式・非公式RTの理解、使いわけ定着**
- Twitterによる情報収集が極めて効率的・効果的になった
- 少なくともB2Cにおいては、Google検索より多くの場合、早くて的確
- Twitterでのキーワード検索、およびTwproでのプロフィール検索(<http://twpro.jp/>)が有効

# Facebookの時価総額

時価総額  
10兆円へ



# 5. 注目すべきウェブサービス・ アプリケーション



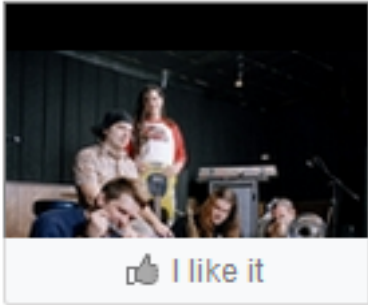
## 映画ファンの巨大SNS

- 50以上の映画の好みをインプットすることで確度の高いリコメンデーションをしてくれる
- 映画ファン同士でのコミュニケーション
- 数千万人以上が登録、月間ユニークユーザーが1000万人以上
- アドレス帳全員への招待などでスパムとも
- ソーシャルグラフに**インタレストグラフ**を重ねる

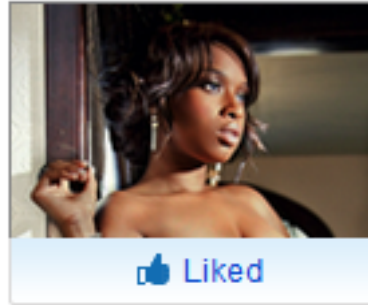
- 自分の好きな番組、映画、本などにチェックインし、今友達が何を楽しんでいるかをリアルタイムで知る
- 2000万の映画、本、アルバムの格付け済み
- 100万ユーザー、1億データポイント(いいね!、コメント、チェックイン等々)
- インタレストグラフ、テイストグラフを形成

# 自分の好みを1クリックでインプット

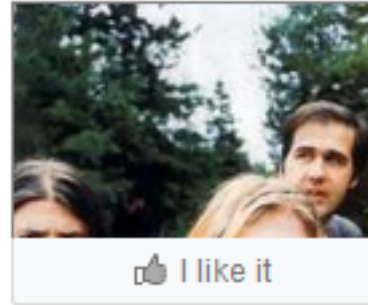
Rate **9** Recording Artists you like  
and start finding new favorites.



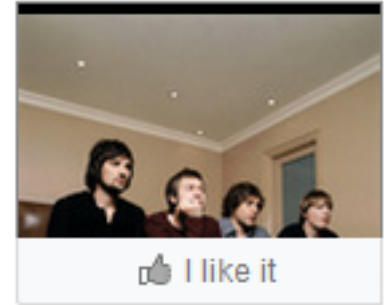
Less Than Jake



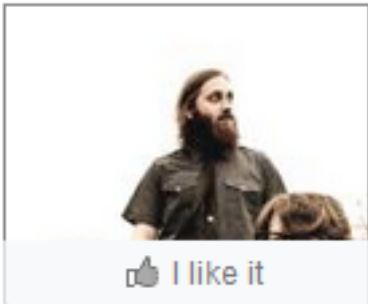
Jennifer Hudson



Nirvana



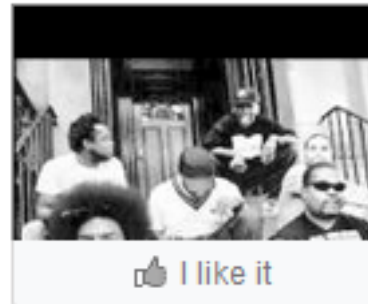
Kasabian



The Black Keys



Daft Punk



The Roots



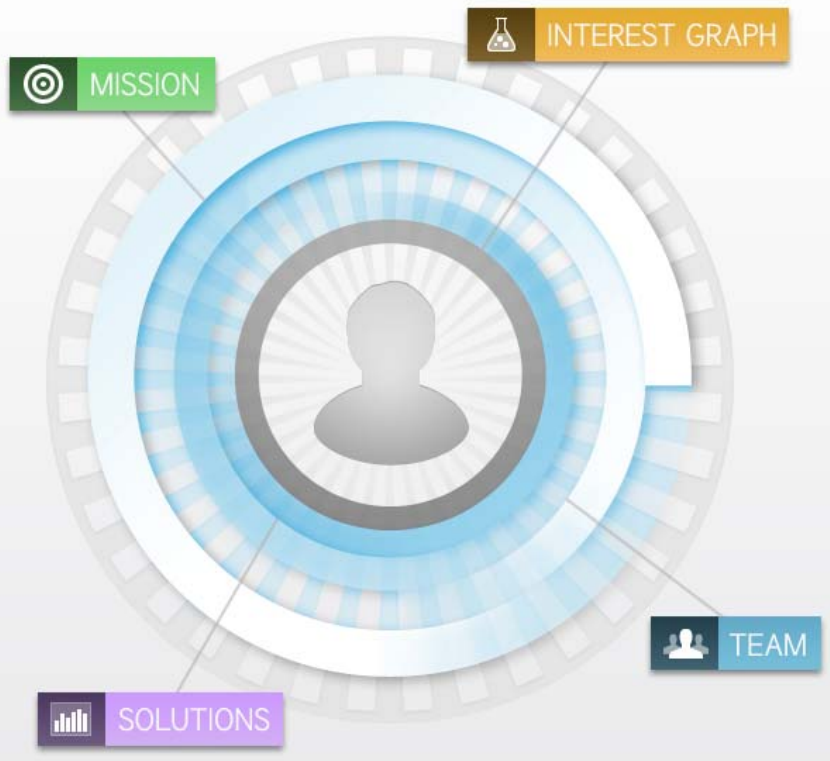
Miley Cyrus

More Recording Artists »

# Gravity: インタレストグラフ形成

## GRAVITY

Helping The Right Information Find You



- Facebook、Twitter、Foursquare等のストリームからインタレストグラフを作る
- Twitterの会話的データが比較的正確なベースを提供
- ソーシャルコマースへの重要なインプット



# 写真共有サービス Color

- 3月下旬、iPhone、Androidアプリリリース
- リリース前に33億円調達して話題に
- 近くにいる人(30m以内)と写真を共有
- 友達申請、承認なし。公開、非公開もなし
- ソーシャルグラフの概念を大幅に拡張
- 「ソーシャルグラフ」の自動調整

# そのジャンルの専門家、驚くほどのキーパーソンが答えてくれる Q&Aサイト

- 2010年1月サービス開始
- カテゴリー、質問、回答者をフォローできる
- 回答の質を担保するガイドライン、ユーザー相互レビュー、フィードバック
- え？こんな人が答えてくれるの？ という驚き
- 今は非常に役立つ。今後の質の維持が課題

# 気になる異性についてコメント LikeaLittle

## Latest Posts

Brunette haired girl liked at Franklin & Marshall College



girl that wears the grey peacoat all the time. I see you around pretty often and we usually smile at each other as we walk by, next time stop and say hi

36 mins ago

可愛い子がいてね…

Black haired girl liked at University of Pennsylvania



I was secretly hoping the library was closed for an excuse to spend a little more time with you

44 mins ago

図書館が開まったらいいなと思ってた…

Brunette haired guy liked at Vassar College



I like you a little.

46 mins ago

ちょっと気になってて…

- 2010年11月リリース
- 6週間で2000万PV
- 気になる相手について匿名でコメント、それがきっかけで出会える場合も
- ソーシャル性が非常に強い出会い系
- 全米の大学で話題沸騰
- 学校ごとにリリース

# 学校ごとにLikeaLittleの掲示板



Stanford University

f いいね!

Switch Campus

New flirt

Girl

Boy

Blonde haired

at

Ex. Student center

Is someone special around you?

Boom!

Filter

Search...



**Brunette guy** liked at **Cab in South Bend** 6 hours ago

I enjoyed our conversation in the cab while you were visiting my school - it was such a coincidence that you live 10 minutes away from my hometown. Should have gotten your number..

1 Like



**Brunette girl** liked at **Toyon Computer Cluster** 16 hours ago

Sexy Asian Girl sitting next to me working on your Sym Sys Pset. Aww yeah get that HCI on

1 Like



**Brunette girl** liked at **GSB Cafeteria** 2 days ago

You are working on some project. I am working on looking at you.

1 Like



**Blonde girl** liked at **no where** 4 days ago

I feel so lonely. there should be more dating on campus!

1 Like

Keep it positive & complimentary!

Click remove to get rid of full names, sexually explicit or offensive posts. This isn't the right place for that!

[Read our full rules](#)

Save your messages, posts, and more!

[Sign up now!](#)

Wanna help us?

[Become a moderator on LAL!](#)

Users Say

# Twitterのタイムラインを編集: paper.li

2011年04月22日 金曜日



## 日刊 赤羽雄二 新聞

赤羽雄二さんと、フォローする 264 人のTwitterユーザからの情報をもとに発行されています

最新版の発行準備完了まであと 28 時間

全ての記事を見る

ヘッドライン テクノロジー・IT 政治 エンターテインメント・文化 経済 社会 スポーツ #NHK\_NEWS #2CH

### FASHION GIRLS FOR JAPAN イベント概要

#### FASHION GIRLS FOR JAPAN : SAVEJAPAN! PROJECT

savejapanproject.com - NYで開催され、大きな反響を生み出した同イベントを日本で開催いたします。- 場所: 表参道 GYREビル内3F EYE OF GYRE & GYRE B1Fフロア - 住所: 東京都渋谷区神宮前5-10-1 - 日程: 4月23日 11:00~20:00, 4月24日 11:00~18:00 - 入場料: 無料 - 実施内容: 国内外様々なファッションブランドのアーカイブ商品を会場...



### 葉たばこ農家 東電に補償要求 NHKニュース

nhk.or.jp - 4月22日 20時37分 福島第一原発の事故の影響で、福島県内のすべての葉たばこ農家がことしの作付けを見送ったことを受けて、葉たばこ農家の組合の代表者が、東京電力に対し、速やかに補償を行うよう求めました。東京電力に補償を求めたのは「全国た

ソーシャルゲームはおもしろいのか? | 遠藤雅伸公式blog「ゲームの神様」

ameblo.jp - NHK教育の「ITホワイトボックス」に出演して、モバイルソーシャルゲームに関する解説をしたのだが、それ以後、タイトルの質問を多くの人にされたので、まとめて意見を書いておく。あくまでも私見なのであしからず。----- 本来「game」は「競技」という意味で使われていたように(五輪はolympic g...



割引クーポンの共同購入サイト - くまポン(クマポン)byGMO

kumanon in - GMOくまポン株式会社

約1ヶ月前 創刊  
赤羽雄二

購読する

### アーカイブ

川崎市周辺の実績インプラント  
雑誌にも取り上げられる本格インプラント  
専門医  
www.plazawakaba.com

医師新規登録キャンペーン中  
独自取材の医療、医学最新ニュース  
書カード進呈  
mtpro.medical-tribune.co.jp

今だけWキ脱毛が<<500円>>  
安全な医療レーザー脱毛だから安  
座ファイン  
www.ginzafine.com



# Twitterを通じてあげる、もらう

- 元はてな副社長川崎さんが創業
- 2010年12月サービス開始
- ユーザーは「もっているもの」「欲しいもの」「あげたいもの」を登録
- モノのやり取りの中で生じるソーシャルグラフ
- Twitterのフォロー、フォロワーをベースにした、**新しいソーシャルグラフ形成の可能性**

# ソーシャルプリクラ Snapeeee



- 1日1万ダウンロード
- 台湾、香港、マカオで無料アプリ1位
- 累計20万ダウンロードに
- プロモーションほぼなし

# 6. ソーシャルメディア時代の ビジネスチャンス

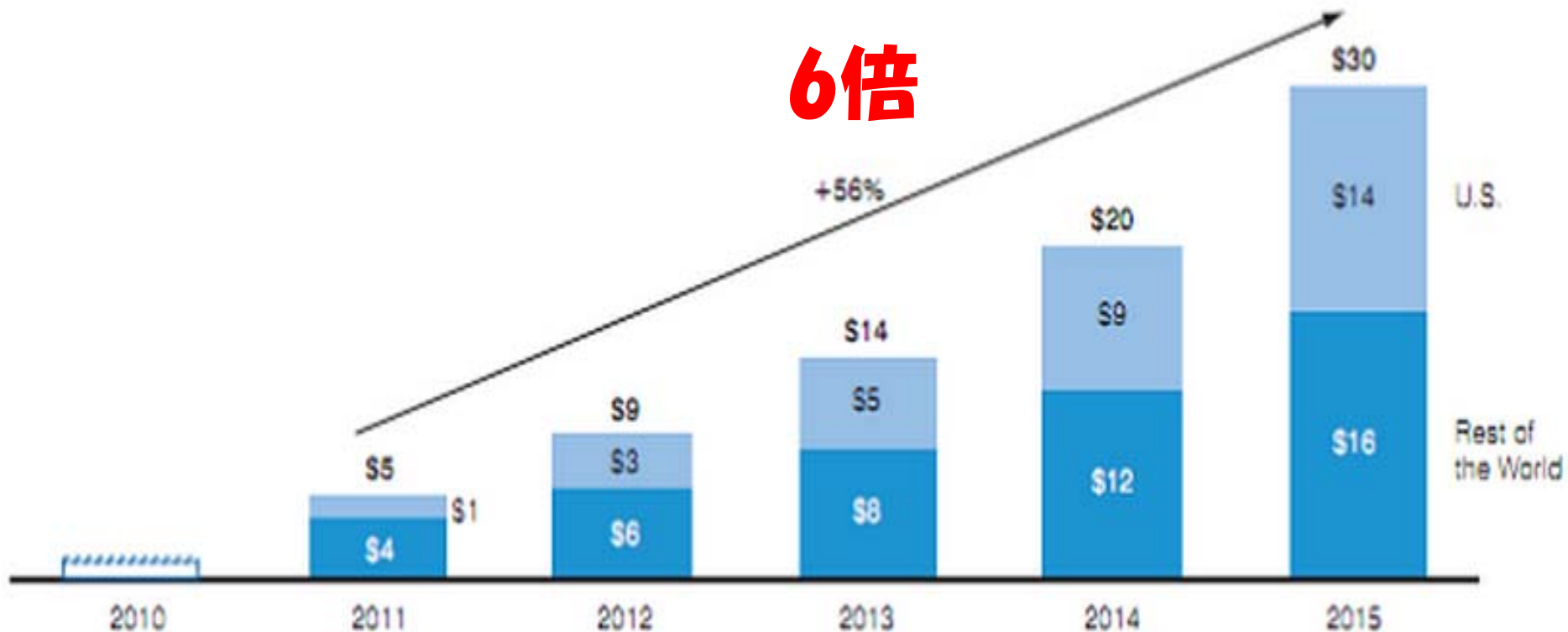
# 10～20年に一度の大変革期

- ガラケーソーシャルアプリ  
→ スマートフォン ソーシャルゲーム
- ゲーム以外の新サービス
  - すべての既存サービスがソーシャル化していく
  - ソーシャルコマース
  - オンライン・ツー・オフライン
  - さらに、今後、無数の新サービスが生まれる
- Facebook、Twitterのフル活用が大前提
- 開発者の変化
  - 自分が作らなければ誰か他の人が作る
  - 最初から世界が対象

# ソーシャルコマースの売上は2015年までに 世界で6倍に(B2Bがさらに上乘せ)

Booz & Company Estimate of Social Commerce Market Size (2010-2015; in US\$ Billions)

**2.4兆円**



(1ドル=80円の場合)

# オンライン・ツー・オフライン(O2O)

- オンラインで見つけてきた消費者を実世界の店舗に連れてくる
- 地域で使われるレストラン、コーヒーショップ、バー、ヨガ、テニスのレッスン、クリーニング等への集客
- **米国で1兆ドル(80兆円)規模の地域消費**がオンラインへと移り始めると考えられている
- 取引がすべてオンライン上で行われるため、実績の定量化が可能となる → KPIの改善が無数に

# Lococom(ロココム)



街中で気になるお店の情報やクチコミを気軽にチェック！気軽にクチコミが投稿ができる！  
みんなで作る、みんなの街の情報サイト Lococom(ロココム)です。

**お店の情報・クチコミを探そう!!**

フリーワードから街・お店の情報を探す

エリア 例: 銀座 新宿

キーワード 例: イタリアン ラーメン

検索

都道府県から街・お店の情報を探す

北海道・東北	北海道	青森	岩手	宮城	秋田	山形	福島
関東	東京	神奈川	埼玉	千葉	茨城	栃木	群馬
甲信越・北陸	山梨	長野	新潟	富山	石川	福井	
東海	愛知	岐阜	静岡	三重			
近畿	大阪	兵庫	京都	滋賀	奈良	和歌山	

- 「みんなで作る街の情報サイト」 → O2O
- 街の情報を蓄積する新機能を4/21に追加

出典: <http://www.next-group.jp/press/corp/110425.html>  
<http://itunes.apple.com/jp/app/id431560335/>  
<http://www.lococom.jp/>



## 東京

千代田区 中央区 港区 新宿区 文京区 台東区 墨田区 江東区 品川区 目黒区 大田区 世田谷区  
渋谷区 中野区 杉並区 豊島区 北区 荒川区 板橋区 練馬区 足立区 葛飾区 江戸川区 23区以外

### 仕事

飲食/フード(144)

販売/ファッション(35)

家庭教師(0)

オフィスワーク(9)

超短期(日単位)(0)

その他バイト/パート(33)

### 住まい

貸したい(11)

泊まりたい(2)

ルームメイト募集(0)

駐車場/駐輪場/貸倉庫(0)

### 仲間/サークル

サークルメンバー募集(174)

飲み会/イベント告知(193)

習い事(52)

仲間募集(10)

### 売りたい/あげたい/交換

携帯電話/パソコン/家電(2)

家具/キッチン/雑貨(3)

スポーツルジャァ/ホビィ(1)

ベビィ/キッズ(0)

自転車/スクーター/車(0)

### 生活情報

飲食/フード(151)

食品/日用品販売(16)

クリーニング/コインランドリィ(2)

美容院/ネイル/エステ(10)

衣服/靴/バッグ(10)

車/自転車(3)

その他お店(30)

病院/歯医者(20)

ペット/動物病院(2)

教室(19)

施設/スポット(37)

# ビジネスチャンスは全分野

ソーシャル

ウェブ  
メディア  
コミュニケーション  
ネットワーキング  
マーケティング  
リコメンデーション  
広告  
コマース  
オンライン・ツー・  
オフライン  
EC  
決済

ゲーム  
プラットフォーム  
動画  
電子書籍  
電子出版  
ミュージック  
ラジオ  
テレビ  
映画  
：

# 7. イノベーションを加速する、 世界と日本での動き

# PayPal創業者が24人の天才少年少女の 起業を全面支援

- PayPalを創業し、Facebookの立ち上げ期に大きく関与した投資家Peter Thiel氏
- 学校を休学することを条件に、2年間で1人当たり10万ドル(800万円)提供
- 学校制度に代わって優秀な才能の開花を支援するため、専門家を多数動員し24人の起業を支援
- 情報技術、エネルギー、ファイナンス等の分野で

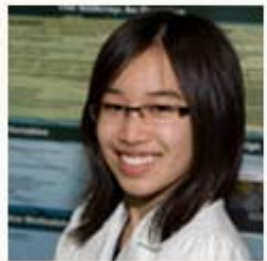
# 支援対象者の例



James Proudさん。9歳のときにプログラミングを独学。10代は学校に通いながら、コカ・コーラやUniversal Musicなどの大手企業の開発業務をこなし、**高校卒業後に音楽イベントに関する情報サービスに関するベンチャーを創業**



David Luanさん。**小学校3年生の時に大学入学。12歳でコンピューターサイエンスの学位取得。**  
ホームロボットを開発中



Eden Fullさん。**19歳のカナダ人女性。特許出願中の太陽光エネルギー関連技術を使って起業済み。太陽光の採取を効率化する技術で、10ドルの投資で発電効率が40%向上。ケニアの村落で実証実験中**



Faheem Zamanさん。SATと呼ばれる高校生の共通実力テストで常に驚異的な成績をおさめている。**モバイル決済の仕組みで途上国の金融のあり方を変え、経済的繁栄を実現したいとしている**

新サービス開発への少額投資が  
すさまじい勢いで増加中

皆、モバイルサービス、つまり  
スマートフォンを注目



# スーパーエンジェル ロン・コンウェイ

- シリコンバレーで最も尊敬されるエンジェル
- 数百社に投資
- Google、Facebook、Twitter、PayPal、RockYou、Foursquare、Zappos、Y Combinator等に投資

ロン・コンウェイ

- 毎日5社、1週間に25社会い、1社投資
- 年間50社投資
- ビジネスプランではなく、デモを見て決定

# Y Combinator

- 2005年設立。これまでにDropbox、Airbnb等、**300社以上に出資**
- 1社**平均150万円**の少額出資

ポール・グレアム

- 年2回、公募から選んだチームが3ヶ月、シリコンバレーに集結し、サービスを開発(週次ミーティング)
- Facebook、Zyngaへの出資で有名なロシアのファンドDSTのユーリ・ミルナーが**参加全社に1200万円の転換社債を提供**

出典: <http://jp.techcrunch.com/archives/20110524y-combinators-paul-graham-were-looking-for-people-like-us/>  
<http://jp.techcrunch.com/archives/jp20101013about-ycombinator/>  
<http://goo.gl/OK6A>  
<http://www.chikawatanabe.com/blog/2011/02/bubble.html>

# 500 Startups



Dave McClure

- 2010年から本格的活動開始
- すでに**150社以上に投資**
- 1社当たり800～2000万円投資
- シリコンバレーでオフィス提供
- 日本のベンチャーにも2社出資
- Daveは大変親日家

# 日本でも、同様の動きが一部始まっている

- サムライインキュベート(榊原健太郎さん)
- ネットエイジ(西川潔さん)
- サンブリッジ(アレン・マイナーさん。日本の草分け)
- Open Network Lab(デジタルガレージ他2社)
- ECナビベンチャーズ LABS7
- サイバーエージェントベンチャーズ Startups Base Camp
- GMO Facebook関連ベンチャーファンド

**皆、スマートフォン、ソーシャルメディアに注目**

大きな変化は、  
Lean Startupが可能に  
なったこと

# Lean Startup (お金をかけずにさっさと立ち上げ)

- 4～5年ほど前から急激に主流になってきた、ビジネス立ち上げのアプローチ(シリコンバレーだけではなく、世界中)
- 1～3ヶ月程度でさっさとサービスを立ち上げ
- 費用も数百万円以内(数十万円の場合も)
- Facebookの場合は、2004年にザッカーバーグが1人、数週間で開発
- サービス立ち上がり後に会社設立、資金調達

# Lean Startupが可能となった背景

- 安価で、非常に使いやすいクラウドの充実
- 開発環境、フレームワーク・ライブラリー等の整備  
必見:「Unityを使い3次元メダル落としゲームを20分で開発」  
<http://d.hatena.ne.jp/umonist/20101209/p1>
- iPhone、Androidの普及、Facebook、Twitter等APIを公開するプラットフォームの発展
- Facebook、Twitter等ソーシャルメディアの普及で、よいアプリ・サービスは一瞬で広まる
- サービス拡大時の資金調達が非常に容易

日本の動きをさらに加速したくて  
学生エンジニアに機会提供



# ブレイクスルーキャンプ2011開催

**参加チーム、事務局スタッフ絶賛募集中！**

<http://www.facebook.com/breakthroughcamp>

問い合わせメールアドレス: [btcamp2011@gmail.com](mailto:btcamp2011@gmail.com)

- **15～20チーム、40～50名の学生エンジニア、プランナー、UIデザイナーを選抜**
- **全国の学生（高校生、大学生、大学院生、高専生、専門学校生）、留学生＋社会人2年目まで対象**
- **世界を目指すスマートフォンアプリ・サービスを2ヶ月で開発し、リリース（7月中旬～9月中旬）**
- **神田で開発オフィス・宿泊場所を無料提供、食費補助**
- **地方の場合は、往復交通費提供。食費補助増額**
- **優勝チームは、シリコンバレー4泊6日の先進オフィスツアー**



# ブレイクスルーキャンプ2011開催

参加チーム、事務局スタッフ絶賛募集中！

- 先輩エンジニアによる、週次のセミナー・懇親会
- ビジネスプランコンテストや資金調達ではなく、サービス開発を通じ、世界のダイナミックさを感じていただく
- スローガン株式会社と共催
- 運営事務局



代表：早稲田大学3年  
遠藤結万 (@endoyuma)



副代表：慶応義塾大学4年  
小俣剛貴 (@gooooooki)

それ以外にも

# グリーンベンチャーサミット開催

<http://www.facebook.com/event.php?eid=126006404147043>

- 7月23日(土)午後@東京
- 日本中のクリーンテックベンチャーを集結
- クリーンテックの有名大手企業も一部招待
- アイアンドシー・クルーズ、サムライインキュベート両社と共催
- クリーンテックで世界をリードするために
- ピーク電力対策、各家庭の電力使用状況モニター  
のスマートメーター、太陽電池発電モニター等にも  
スマートフォンが活躍
- ソーシャルメディアサービスが非常に重要

日本も少しだけシリコンバレー  
に近づいた

日本にもう少し足りないものは

- 5～10億円以上投資するVC
- 大企業から独立する技術者
- 事業に成功したエンジェル投資家
- ベンチャーから積極購入する企業
- ベンチャーを買収する中堅・大企業
- リスクを取る人を応援する文化
- ベンチャーを特別に支援する官公庁

ITベンチャーの壁はかなり低  
くなった。クリーンテックベン  
チャー、ハードウェア・新材料  
ベンチャーの発展はこれから

ソーシャルメディア、Lean  
Startup発展の一般企業へ  
の意味合いは...

# 積極的に動くのであれば

- 学歴、年齢にこだわらず、できる人材に任す
- 特に、外国人、帰国子女、留学経験者
- 現場に任しきる
- 少額出資で外部リソースをネットワーク化
  
- Facebook、Twitter、英語使用の奨励
- 外部勉強会・セミナーへの参加奨励
- 社員の10%を毎年シリコンバレー等で1週間研修
- 早く失敗する

# 積極的に動かない場合のリスクは

- 無数に湧いてくる超小型・超高速ベンチャーが1～2年で数千倍に成長するのを横目で見ると
- 様子見をしているうちに、挽回どころか到底追いつけないほど先に行かれてしまう
- ガラケーと違い、海外の無数のアントレプレナーがスマートフォンベースで乱入、殺到する
- 現業の収益ベースがずたずたになる

最先端にいるために

# 勉強会・セミナー・企画イベント等への参加

- **Startup Dating** (各種イベントを頻繁に開催)
- **Bar Android** (毎週月曜日 @ 渋谷)
- **Startup Weekend** (3日間の企画・開発イベント)
- **サムライベンチャーサミット (SVS)**。次回は9/17)
- **スマートやろうぜ!** (スマートフォン関係者のイベント)
- **Innovation Weekend** @ サンブリッジ
- **Incubate Camp** (昨年末、1回目を開催)
- **Codeが書ける起業家の会**
- **インフィニティ・ベンチャー・サミット (IVS)**。年2回)
- **他、無数**

出典: <http://tokyo.startupweekend.org/>

[http://www.startup-dating.com/category/eventinfo\\_jp/](http://www.startup-dating.com/category/eventinfo_jp/)

<http://incubatecamp.com/>

# お勧めブログ

- **The Startup** <http://thestartup.jp/> (梅木さん、26歳。2009年卒)
- **世界を変えるスタートアップ** <http://gendai.ismedia.jp/category/startup> (鈴木仁士さん、22歳)
- **TechCrunch Japan** <http://jp.techcrunch.com/> (言うまでもなく)
- **TechCrunch** <http://techcrunch.com/> (日本語に訳されていない記事多数)
- **VentureBeat** <http://venturebeat.com/>
- **TechWave** <http://techwave.jp/>
- **Techdoll.jp** <http://www.techdoll.jp/>
  
- **Mashable** <http://mashable.com/> (この分野では必読。ただし、以下に日本語での紹介もあり)
- **ネクスパスブログ** <http://blog.nexpas.co.jp/> (町田龍馬さん、ニュージーランド、シンガポール留学、24歳)
- **Don't be Lame** <http://kenichinishimura.blogspot.com/> (西村顕一さん、シンガポール留学後2011年卒)
- **NPOにマーケティングの力を** <http://www.ikedahayato.com/> (イケダハヤトさん、2009年卒)
- **クローズドとソーシャルの交差点** <http://ststgc.posterous.com/> (瀬戸口翔太さん、大学4年)
- **Little\_shotaro's blog** <http://www.littleshotaro.com/> (植原正太郎さん、23歳、大学4年)
- **The Public Returns – 続・広報の視点**  
<http://goo.gl/u9XOT> <http://goo.gl/W8qbQ> <http://goo.gl/saf6z>
- **Social Media 360.jp** <http://socialmedia360.jp/>
- **Gamification.jp** <http://gamification.jp/>
  
- **Inside Facebook** <http://www.insidefacebook.com/>
- **All Facebook** <http://www.allfacebook.com/>
- **ReadWriteWeb** <http://www.readwriteweb.com/>
- **Social Commerce Today** <http://socialcommercetoday.com/>
- **Social Times** <http://socialtimes.com/>

# 8. 身につけておきたい姿勢、 スキル

# 身につけておきたい姿勢、スキルとは？

- 相手の話を聞く力、相手の心情を心から理解できる感受性
- リーダーシップ
- 優れた問題把握・問題解決能力
  - 問題解決能力とは
  - 問題解決能力を鍛えるには
  - 効果的な問題解決のための考え方・スタンス
  - 問題解決に必要な技術
  - どうリラックスし、かつトップスピードで走るか
  - 考えの整理のしかた、メモの書き方

# 相手の話を聞く力、相手の心情を心から 理解できる感受性

- 相手の話を聞く力が何よりも重要
- 聞くふりをして聞き流すのではなく、本気で聞く
- 相手に好奇心を持って聞く。うわの空は即死
- 「～～ということですね？」と確認する
- 聞く力というよりも、単に真剣に聞く姿勢
- リーダーシップの大前提

# リーダーシップ

- リーダーシップとは、人に命令することではない
- 周りが慕って、自然についてくること... フォロワーシップ
- 人の話を聞くことがすべての出発点
- ビジョンを示し、困難に立ち向かう勇気を生み出す
- 沈着冷静に指示を出せること。危機に際して、常に平常心でいられること... 優先順位付けが鍵
- 同時に複数のことを処理できること。並行処理

# 問題解決能力とは

あいまい、複雑、流動的な状況下で問題・課題を的確に把握し、大局的見地から現実的な解決策を立案、説得、実行する総合的能力...すべてのリーダーにとって必須


- 「100%完全な答え」などないので、仮説を立て、走りながら検証していくことができること
- 全力疾走していても、周囲の状況変化を把握し、柔軟に方向修正できること
- 個人の力には限りがあるので、他人を巻き込めるスタイル、方法論を持ち、使えるものはフルに活用して走れること
- 本人が先頭に立ってリードする場合、プロデューサーとして企画し仕掛けていく場合、補佐役としてリーダーを支援する場合など、多様なスタイルがある...立場、タイミングによって使い分けることも必要

# 問題解決能力を鍛えるには

- 徹底的に自分の頭で考えぬくことが大前提
- 練習によって、いくらでも鍛えられる... 筋肉と一緒に... 頭は筋肉
- 何ごとにもとらわれず、自由な心で、あるべき姿をまず描いてみる
- 考えを分かりやすく整理して人に示す... わからないのは、こちらの責任
- 人の話を丁寧に、真剣に、よく聞く
- コンスタントに幅を広げる努力が必要
  - 何でも聞ける、確認できるキーパーソンのネットワークを広げる
  - 本を読む。インターネットを駆使して、知的好奇心の翼を広げる
  - 展示会に頻繁に行く
- シリコンバレー、上海、ソウルなどに3カ月から半年に一度行く...  
国内に居続けるとどんな優秀な人でも、感度が落ちる、鈍る
  - 費用は数万円と小さく、刺激は大きい
  - 自然に問題解決能力を高められる

# 効果的な問題解決のための考え方・スタンス

## (1) ゼロベース思考

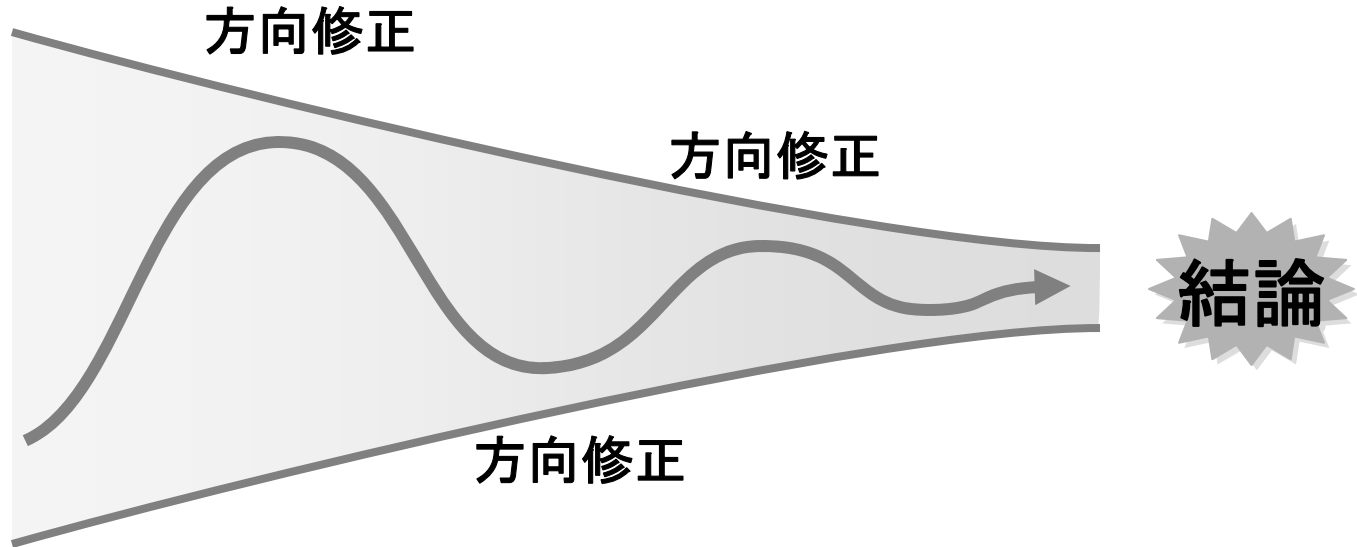
- 本来どうあるべきか、徹底的に考え抜く
  - 組織内の暗黙の前提条件、制約条件、および自らの利害関係を意識してリストアップし、取り払って考えてみる
  - 「日本の常識は世界の非常識」ということを肝に銘じ、日本人以外との積極的な接触・意見交換を図る
  - 「青くさい」、「単に過激な」、「現状を無視した」やり方は未熟。そうではなく、深い現状理解と大胆な発想で、あるべき姿と達成までの現実的なステップを描くこと
- 
- 最初は不快に感じることも
  - 慣れてくると、大変快適
  - 自助努力だけでは困難

## (2) 仮説思考

ステップ  
でいうと



イメージ的  
には




ポイント

- 「いい加減にエイヤ！」ではなく、常に感度を高く保ち、何に対しても自分なりの考え、仮説を持っていることが大前提
- インタビュー、データの分析などの検証作業を始めると、新たな仮説がどんどん湧き、仮説が修正される
- このプロセスのスピードとダイナミックさについていけない人にとっては大きなとまどいが生じる。飲みに行ってお話を聞いてあげる、背景を説明してあげるなど、フォローアップとマッサージが必要

### (3) 「唯我独尊」思考

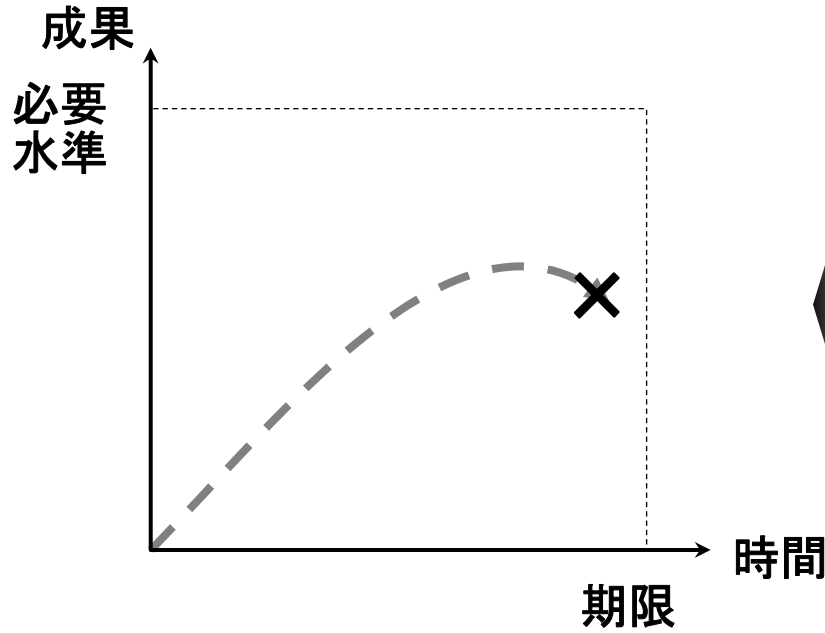
- 「自分が1日休めば、世界の進歩が1日遅れる」という気概、気合い、プライド
- その分野での世界最高クラスを目指す... ある会社のある分野の課題に限れば、人は何人も取り組んでいない
- 「独りよがり」とは異なる。人の言うことには、むしろ、よく耳を傾ける
- この「唯我独尊」思考が多少なりともなければ、高いレベルの問題解決はできない
- 「唯我独尊」思考を実現するには、
  - 小さなことでも、これだけは人に負けない、という自信を持つ
  - 現在の水準で勝てない場合は、努力の度合いで勝つ
  - そのうちに、人も認め、自分も自信を持てる分野が生まれる

## (4) 現場指向 . . . 感度の問題

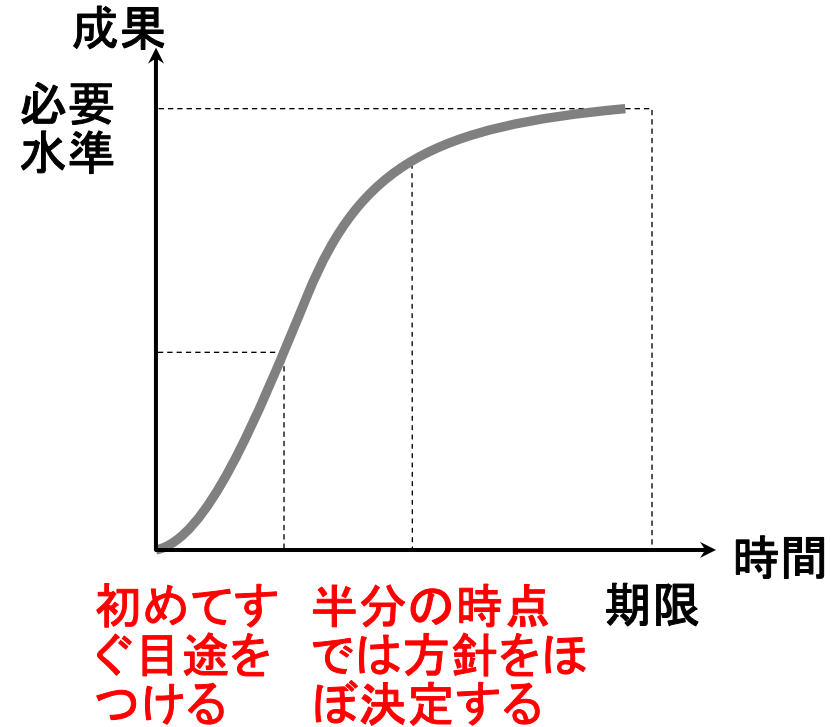
- 現場の状況を肌、皮膚感覚で知っていること
  - アンテナを高く上げ、常に感度を高くしておくこと
  - 新しい課題に直面した場合、まず現場に浸り、感度とセンスの調整をすること
    - 製品であれば、自分で使ってみる、売ってみる、運んでみる
    - サービスであれば、受けてみる、やってみる
  - そうは言っても時間が限られるので、現場感覚の強い、感度の高いキーパーソンを押さえること
- 
- 問題解決に欠かせない姿勢の一つ
  - 刑事も探偵も同じ

# (5) アウトプット指向

## 積み上げ式



## アウトプット指向



- 着実に成果を積み上げようとしても途中で失速し、時間切れになることが多い
- 状況変化は、日常茶飯事
- 突然の時間カットに対応できない

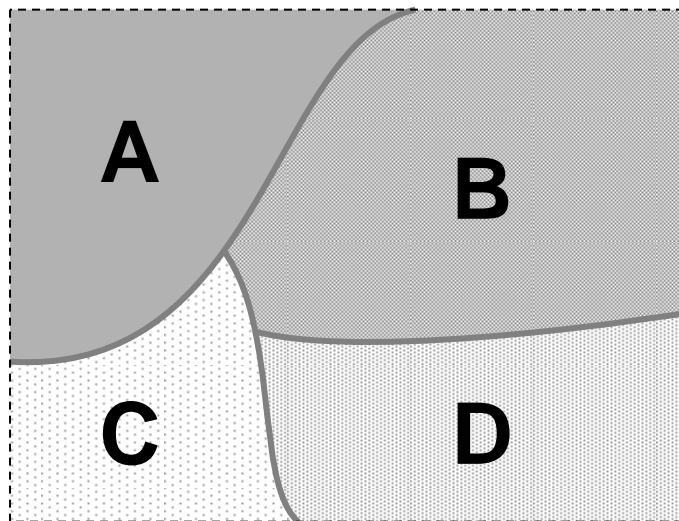
- **最初に一気に答えを出す**
- **その勢いで、大枠を決める**
- **あとは検証し、解を熟成させる**
- **途中でストップしてもOK**

# 問題解決に必要な技術

## (1) MECE(ミツシー)

漏れ、ダブりのないケース

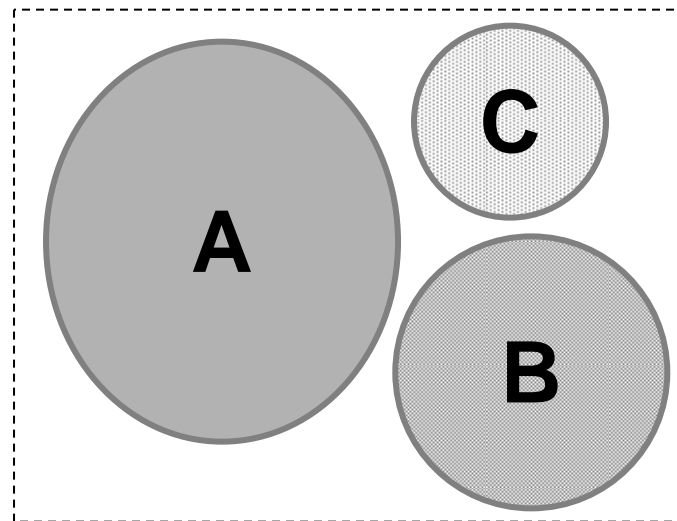
(狭義のMECE)



「20歳未満と20歳以上」、「商品企画部、開発部、営業部」というふうに、明確に切り分けられる場合に適用

「重要な要素」を押さえるケース

(広義のMECE)



「商品競争力向上、粗利率向上、組織風土の改革」など、重要な要素であるが、厳密には明確に切り分けにくい場合に適用

**MECE: Mutually Exclusive Collectively Exhaustive**  
漏れもダブリもないこと

## (2) 物事を明確に整理する「フレームワーク」

### フレームワークの例

#### 製品・市場の優先順位

自社の競争力	大	・ 製品D	・ 製品A ・ 製品B
	中		・ 製品C
		中	大

市場の魅力

### フレームワークとは

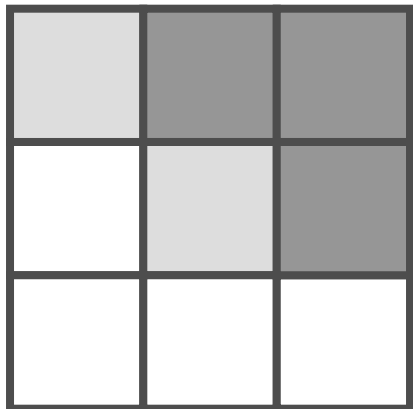
- フレームワークとは、物事を整理するための枠組み
- フレームワークの種類は多種多様で、課題に応じて最適の枠組みを考え、整理する
  - 縦・横で整理する
  - 基本要素を押さえる
  - 各要素の相互の関係が見える、等々

# フレームワークをうまく使えるようになるには

- 物事を常に整理しようと意識していると、徐々にフレームワークで整理することができるようになる
- **フレームワークに整理する力は、練習量に比例して向上する。**フレームワークに整理することが20回を越せばかなり慣れ、100回を越せば格段に上達する... ゴルフの打ちっ放し、テニスの素振りと同じ。ごく自然にできるようになる
- 一つのフレームワークごとに、納得するまで十数回でも書き直す
- いくつか違う視点、角度から表現してみると何が問題か、どこに引っかかっていたのかわかる
- **縦、横の軸の意味、上下左右の流れなどすべてに徹底的にこだわる**
- **書いたら他の人に説明する。説明すると論理的に甘いところ、理解しにくいところがたちどころに見えて来るので、修正する。1~2日おくと、さらに考えが深まる**

# フレームワークの種類 .. 位置づけ・ステップを表す

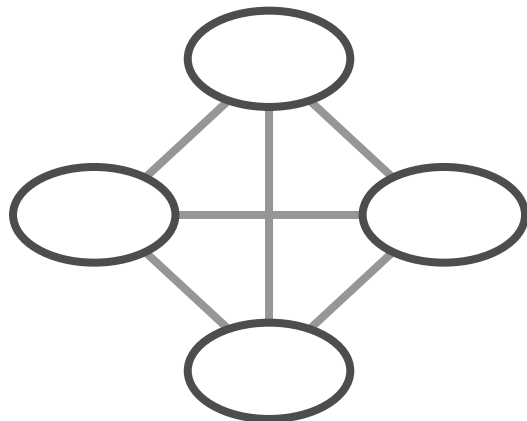
優先順位付け



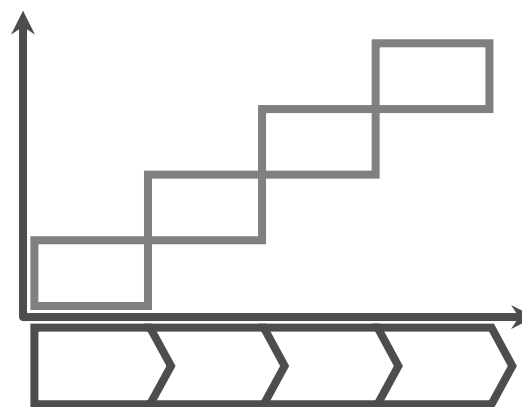
ビジネスシステム



相互に関連する構成要素

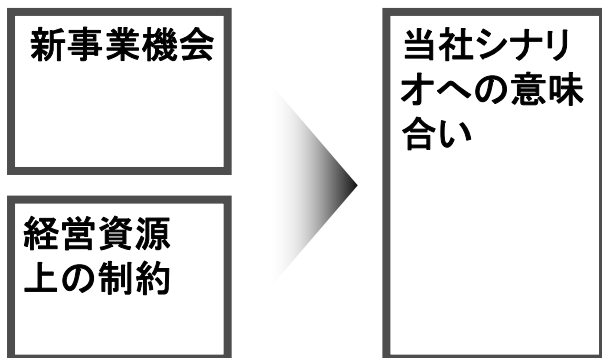


達成のステップ

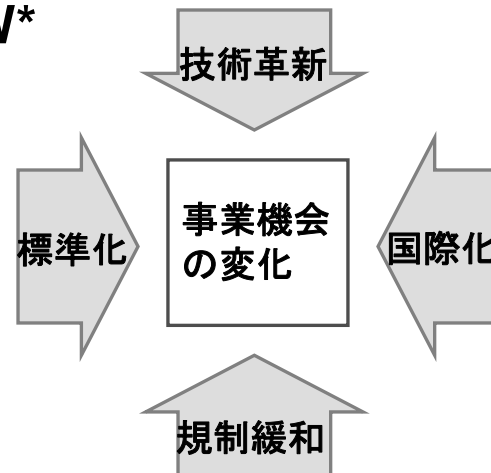


# フレームワークの種類... 因果関係を表す

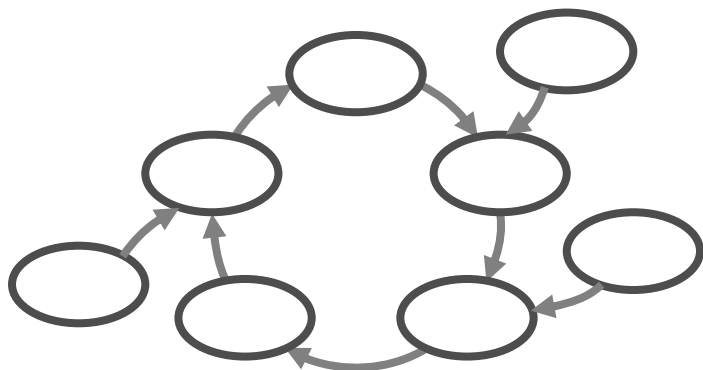
## 提案理由の整理



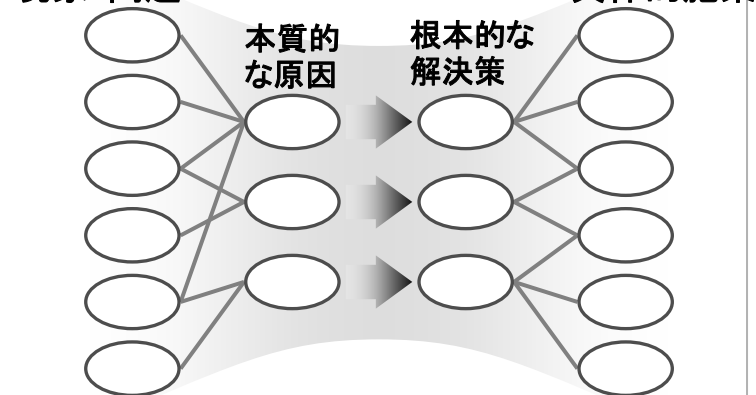
## FAW\*



## 相互の因果関係



## 本質的な原因・解決策の図式化

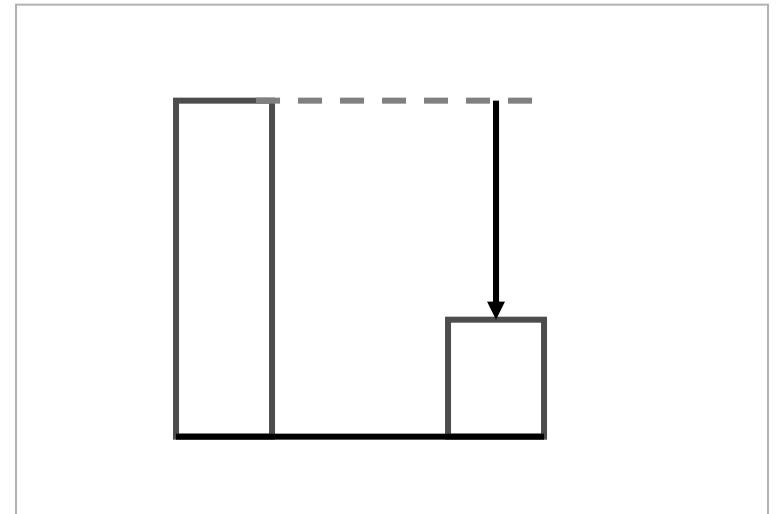
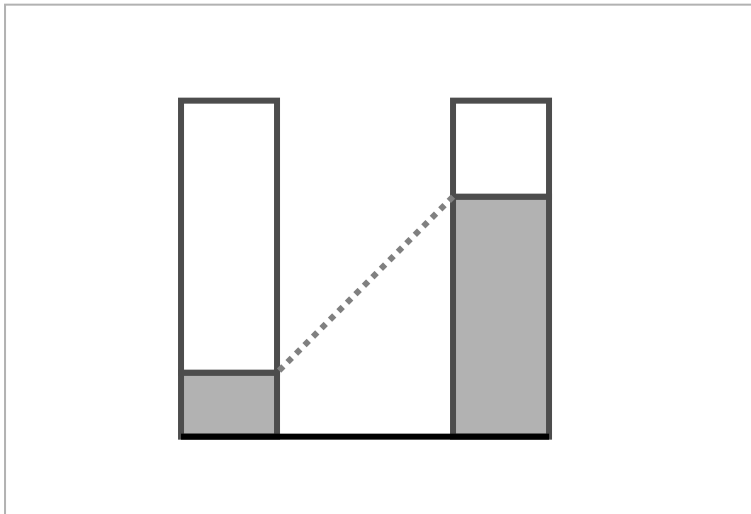
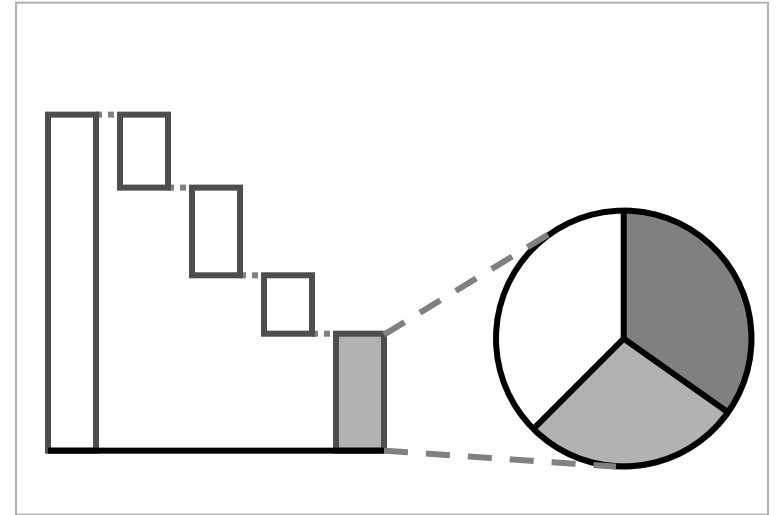
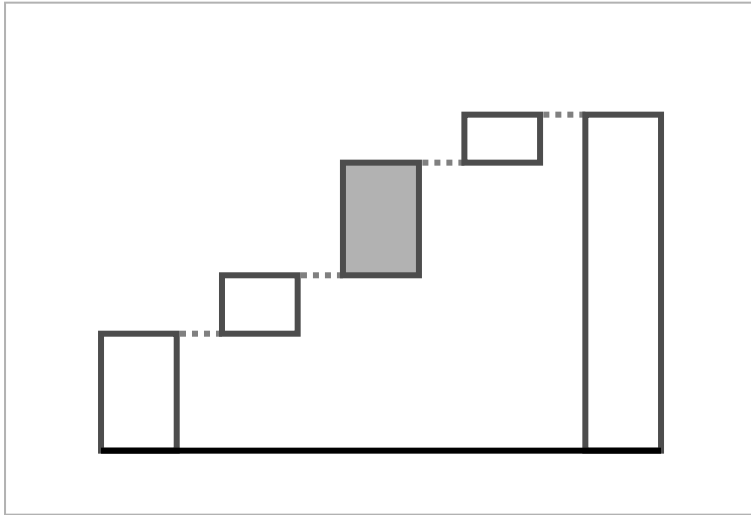


\* Forces at Work 影響要因

# (3) 分析のしかた

- 「仮説を立て、その検証のため最小限の分析をする。必要のない分析はやらない」というスタンスが重要
- 納得のいくまで情報収集できることはありえない... 不十分の状況で分析することがスキル
- 情報収集の方法は
  - 実際に数える(不良品を、伝票を、在庫を、来店する人を、など)...これが基本
  - インタビューする
  - 同行する、観察する
  - マーケット調査する(調査票で、電話で、インターネットで)
- 分析の方法は
  - グループ分けしてみる(3、4グループに)
  - 相関性を取ってみる
  - 4、5個、詳細に見る。10個ほど見て、パターンを探る
- 結局は感度の問題

# 分析結果を定量的に表す... 漏れ分析



# (4) 真実の探求 . . . 深掘りの重要性

納得するまで、「なぜ」を問い続ける . . . これがほぼ「分析力」と「独創性」のすべて



- ポイント
- いやがられても、無理矢理にでも「なぜ」を5回続ける
  - 簡単そうだが、相当の努力が必要 . . . 問題意識がきわめて強くないと、質問が続かない
  - 考える訓練として格好の場となる

# どうリラックスし、かつトップスピードで走るか

高い目標に向かって、全力で走り続け、大きな成果を出すには

- 高い目的意識、燃えるような向上心、絶対やってやろうという気持ちが大前提
  - 誰もが常に高いわけではない。ただ、高く維持しようとする努力は可能
  - 意欲、向上心、エネルギーは伝染する。強い人に折りにふれて接し、エネルギーを注入する
- カみをなくし、トップスピードで走る
  - さらにどんどん加速する
  - 仕事のスピードは、工夫次第で何倍にも上がる。何十倍にも
- 人より先に行くと、ストレスが一気に減り、楽しさが倍増する
  - 半歩でも一歩でも先に。先手必勝！
  - 事前の準備が心の余裕を生み、直後のフォローが爽快感を生む
- 仮説指向でアウトプットを先に描く
  - 何事に対しても、直ちに仮説を持つ... 習慣にすれば十分可能
  - 仮説をどう検証し修正するか、目的意識を持って検討を深める

## ●息切れしないで走る工夫が必要

- 頭に浮かぶことはすべてメモに書く... 頭が整理できる、優先順位に沿って仕事ができる、悩みが減る
- 未読、未処理メールを10通以上溜めない... 「あ、しまった～」がなくなる、ストレスが減る、先手を打てる
- キーパーソンを巻き込むことにより、無駄を少なく、より効果的に仕事を進める... ストレスが減る
- 気になったことはすぐアクションを起こし、解決し、クリアしていく... 溜めないことが鍵
- 緊張を極力取り除く
  - テンションが高いままでは息切れする、破綻する
  - どういう時特にテンションがあがるのか列挙し、防止策を考える
- 適宜、気分転換をする
  - 人によって異なるので、自分にあったものを見つける... 基本的には体を動かすことが望ましい。体のためにも気分転換上も
  - オフィスから自宅へ戻るだけでも気分転換効果は大きい。仕事を続けるにしても、オフィスからはなるべく早く出ること

## ●最善手を尽くし、それを続けることにより、気持ちがすっきりする

- これでだめならしょうがない、と思えるようになる
- 最善手を尽くした、と言えることが重要。気がかりな点を残さない

- 土日の過ごし方が重要
  - 土日に普段とは少し違う観点から仕事全体を振り返る
  - 土日にペースを落とすと、月曜日にむしろ疲れる(ブルーマンデー現象)
- 睡眠時間は絶対確保する
  - 頭がボーっとしては、よい結果は絶対出せない
  - 必要時間は人によって違う。短縮できるのは、わずか
  - 短期戦ではないので、長期間続けられるペースを見つけだす
- このスピード、ストレスについて行ける人と行けない人がいる... ついて行けないメンバーがいるとチームは崩壊する
  - 意欲の低い人をなだめすかせ、盛り立てながら進むのは無理
  - ある程度以上戦闘意欲の強い、戦闘力あるメンバーだけでチームを組むこと

# 考えの整理のしかた、メモの書き方、資料整理のしかた

## ●メモを書くねらい

- 頭に浮かんだことをすべてメモに書き留めることにより、考えを整理する、頭がすっきりする
- 自分が何を悩んでいるのか、はっきり見える。悩みが大幅に減る
- メモが外部メモリになるため、頭の働きがよくなる
- 暗黙知を形式知化する
- インタビューメモ、人から聞いたお話、ミーティング議事録など、すべて一元管理できる

## ●方法

- 思いついたこと、気になること、疑問点、次にやるべきこと、自分の成長課題など、頭に浮かんだことはすべてメモに書きとめる
- メモはすべてA4コピーの裏紙に。裏紙がなければ、A4用紙の250枚入り(量販店などで1つ300円前後)を使用
- 必ず、1件1葉で。必ず横置きで、左上にタイトル、右上に日付を書く
- 頭に浮かんだことをすべて書く、ということで、毎日10ページ程度が目安
  - 真剣に考えていれば、毎日10ページ程度にはなる
  - 1枚1、2分程度で素早く書く。毎日20分もかからない
- 夜まとめてではなく、思いついたその瞬間に書き留める、という習慣づけが重要

## ●整理のしかた

- 「業務への取り組み」、「部下の育成」、「自分の将来」というように、気になること、考えてみたいことを大項目として5、6個決め、透明のビニールファイルにその項目を書いて、どんどん投げ込んで行く...新しいものを上に
- ビニールファイルの右下にファイル名を貼る
  - ポストイットなどのカバーアップテープ25.4mm幅が最適...簡単に貼りかえられる
  - 6、7センチの長さで切り、ビニールファイルの右下に貼る。見やすいよう、項目をマジックで書く

## ●読み返し方

- それを3ヶ月に一度、ファイルごとに全部読む。自分が書いたものなのに、新しい発見が次々にある。ずいぶんいいことが書いてあるな、と感心することも多い
- どんどん書いては入れながら、また3ヶ月後に読む。2度目に読むときは、かなり頭に入っている。3度目に読むときは、ほとんど身につけている

# 考えの整理のしかた、メモの書き方、資料整理のしかた

- ファイル分割のしかた
  - 進めていくとあるファイルだけが厚くなったりするから、場合によって2つに分ける。そうやって、分類がだんだん自分の考え、関心、悩みを適切に反映したものになる。それ自体が、頭を大きく整理するプロセスになっている
  - 1年に一度、ビニールファイルから出して表紙、目次をつけ、大項目ごとに並べる。日付順に変え、クリップで左上を留める
- 保管のしかた
  - 一年頑張っても書いても、全部で1000枚くらい、厚さにして10センチ程度。毎年、そのまま積んでおく。毎年の大項目は、関心の対象、自分のスキル向上の状況によって、少しずつ変化する。それも大事なポイント
  - せっかく自分が書いたものは永久保存。貴重な記録であるし、成長の軌跡。大した量にはならない
- 仕事上の資料整理も全く同様
  - チームミーティング、報告などで使用する場合はパワーポイントで仕上げるが、自分向けのメモは紙に書く
  - 業務、プロジェクトごとに7~10のファイルに分ける
  - すべての資料を同様に、新しいものを上にどんどん投げ込んでいく
  - A3資料は、表を外側にして、2つに折る。B4は、A4に縮小するか、折ってA4サイズにする
  - 日付が右上隅に記載されていないものは、2011-6-19のように記入する... 整理上、かなり大切
  - 半年に一度程度、日付順に整理しておく。さっと目を通す程度
- 紙に書く、ということについて
  - メモ書きは、パワーポイント、ワード、エクセル等ではなく、あくまで紙ベースで書き、フォルダで整理することが非常に重要
  - どこでも数十秒でメモが取れる
  - 紙であれば、ちょっとした絵をすぐ描くことができる
  - ノートブックPCの立ち上げ時間、携帯のしにくさ、画面の小ささ、一覧性の低さ、絵を描く手間など、あらゆる点で、メモは紙に書く方がよい

# メモの書き方(タイトルは左上から書き、下線を引く)

- A4用紙を横置きにし、手書きで書く。タイトル(=テーマ)を左上、年月日を右上に入れる
- タイトルは、メッセージをなるべくわかりやすく書く
  - 「どうすれば仕事のスピードを3倍にできるか？」
  - 「なぜ優先順位の低い仕事からやってしまうのか？ どうやって変えるのか？」
- 本文は4~6行。アイデアが浮かばない時でも頑張って3行書く。書き方は下のどちらか
  - 問題点、アイデアなど、同等のものを並列する
  - 「現状の問題点、本質的な原因、解決方向、具体的な解決策、今後の日程」、「起承転結」、あるいはこのページのようにストーリー性にある書き方をする
- ともかくなぐり書きをし、早く書く
  - 頭に浮かんだことをそのまま書く。あれこれ考えず、感じることを書く
  - 最初は時計を見ながら、1ページ1分を目指す。もう少し書き足したい場合は少し延長
  - ゆっくり時間をかけながら書けばいいものが書ける、というわけではない。常に意識していれば、わかりやすく正しい日本語を素早く一度で書くことができるようになる
  - 字は自分の読める一番汚いレベルで書けば十分。丁寧に、きれいに書かないこと
- 書いた後で素早く推敲する。追加したい言葉は吹き出しで入れる。あるいは線を引く
- 上記の2, 3, 4番目のように、本文の補足として、子どもとなるドットポイントを加えることもある

## 他人を指導は自分に対して受けてるか?

2006. 6. 12

- 自分の課題を明確にしておく
- 自分の課題に対して具体的な行動指導をしておく
- FBL2. 何が良くなるのか明確にしておく
- 良.. 悪.. を引き分けしておく
- やる気を持ってもらう
- 自分でも出来るかもと自信を持ってもらう

後悔りるうに後、何を感ずるか？

2006. 6. 14

- 後悔することが多い またやりました...
- いらいらがのびているだけ。
- 本質を正しく伝えられたか不安になる
- 自分の思いが伝わったか不安になる
- 「またいらいらさせられる」

昔は「ここで自分の思いが伝わったろう!!」と思っていた。

感情的. 爆発の何が!

2006. 6. 12

- 自分の思... を伝えよう表現
- 自分の気持ちのコントロールの限界点
- 相手をいじめる物
- まわりの人もいじめる物
- 自分の未熟さ. 人がこれの小さな表現.
- 普通の大人はコントロールできるもの.

# ホワイトボードの効果的な使い方

## 一般の会議・ミーティングで見られる問題点

- テーマによっては話がぶれやすい。それぞれが言いたいことを言って終わる
- 時間はかかるものの実際は何も決まらず、誰が何をいつまでに実行すべきかはっきりしない。決めたと思っても漏れがある
- 論点のすれ違いを明確にできず、平行線のまま議論が続く
- 報告はでき、結論は出せても、本質的な問題解決につながらない
- 上司はいいミーティングだったと思っても、部下は今ひとつ何が何だかわからない。情報共有したようできていない、方針を出したようできて、出していない

## ホワイトボードを使う時に起きる現象、むずかしさ

- ホワイトボードに書こうとしても、発言者の内容がよく理解できない(実際何を言いたいかわからないことが多い)
- ホワイトボードの前に立つと、何をどう進めたらよいか、よくわからなくなってくる
- 議論が発散するのでまとめようとしても、皆がついてきてくれない。皆言いたいことを言う(特に部下が書く場合)

## ホワイトボードの効果的な使い方

- 部下に書かせるのではなく、上司が直接書くのが最も効果的(慣れてきて、状況によっては上司の次のリーダーが書くことも有効)
- その時、何を話す時間なのかをはっきりさせる。すなわち、議事進行をきちんとおこなう。ブレインストーミングであっても、結論を確認する時間を作る
- 最初はまとめようとせず、話を聞いて書く... わかりにくい時は躊躇せず、また恥ずかしがらず聞きなおし、簡潔に言い直してもらう
- 書いたものを指差して、言いたいことが表現されているか本人に確認する。他の人が話し始めていてもやんわり制止して確認し、積み上げていく方が効果的
- 論点がすれ違いの時は、それを整理し、どこにギャップがあるかできるだけ図示する(ここでフレームワーク、ロジックツリーが生きる)
- 誰が何をいつまでにやるか、明確に決め、確認し、書く。検討すべきリスク項目なども明確にする
- ざわついた時は注意を促す。大きめの声で
- 左上に会議のタイトルと出席者、右上に日付を書く
- 複数の議題、トピックがあるときは、左上に小さく箇条書きしてから始める(場合によって時間配分も明記する)
- 印刷したときにはっきり読めるように、字の大きさ、読みやすさなど留意する
- 下半分は椅子にすわって書く方が早い、きれい、落ち着いて判断できる
- 2ページ目に移る時は、1ページ目をコピーしてすぐ渡す。終了時にもただちにコピーを渡す
- 最初は誰でもあがる。思っていることの半分も書けない。場数が必要(20回程度)

会議名：  
 会議リーダー：  
 参加人数：  
 会議時間：

◎：大変よかった  
 ○：よかった  
 △：問題あり  
 ×：改善余地大

# 会議のリーダーシップ評価の12のポイント

- 会議開始時に、会議リーダーが出席者の1名にお渡しください
- 終了時に、もう一人の方も含め2名が順に評価、記入し、会議リーダーにお戻しください
- 会議リーダーとは、主催者であり、会議の司会進行役の方です

	本人の評価	参加者の評価	参加者の評価
1. 会議の目的は、事前に明確に伝えられていたか	( )	( )	( )
2. 会議の目的、議題、時間配分、期待成果を会議の初めに明確にしたか	( )	( )	( )
3. 参加者の大半が有意義と感じられる会議ができたか	( )	( )	( )
4. 無駄な時間がなかったか、最短時間で終了したか	( )	( )	( )
5. 出席者は最少人数に絞られていたか	( )	( )	( )
6. 議論に必要な資料は事前に準備されていたか。代替案も含めて	( )	( )	( )
7. 参加者の意見をうまく引き出したか	( )	( )	( )
8. 異なる意見の相違点をわかりやすく整理したか	( )	( )	( )
9. 議論の蒸し返しはなかったか。短時間で効率的に進行させたか	( )	( )	( )
10. 論点があいまいだったり、くどい発言者を適切にガイドしたか	( )	( )	( )
11. 誰がいつまでに何をするか、明確にされたか	( )	( )	( )
12. 実行に向け、参加者のやる気が大いに高まったか	( )	( )	( )

# 日本発の世界的ベンチャーを！

いつでもご相談ください

24時間365日サポート

ブレイクスルーパートナーズ株式会社  
マネージングディレクター  
赤羽 雄二

[akaba@b-t-partners.com](mailto:akaba@b-t-partners.com)

[www.b-t-partners.com](http://www.b-t-partners.com)

# 略歴： 赤羽 雄二

- 東京大学工学部を1978年3月に卒業後、小松製作所で建設現場用の超大型ダンプトラックの設計・開発
- 1983～1985年、スタンフォード大学 大学院に留学
- 1986年、マッキンゼー入社。経営戦略、組織設計、マーケティング、新事業立ち上げなどのプロジェクト多数を14年間にわたりリード
- シリコンバレーのベンチャーキャピタルをへて、2002年、創業前、創業当初からの非常にきめ細かな支援を特徴とするブレークスルーパートナーズ株式会社を森廣弘司と共同創業し「日本発の世界的ベンチャー」を生み出すべく活動。ベンチャーの共同創業、経営支援
- 経済産業省「産業競争力と知的財産を考える研究会」、総務省「ITベンチャー研究会」委員、「ICTベンチャーの人材確保の在り方に関する研究会」委員、「事業計画作成支援コース」の企画立案および講師、「事業計画作成とベンチャー経営の手引き」著者
- 東京大学工学部「産業総論」講師、北陸先端科学技術大学講師
- ソーシャルアプリ、ソーシャルメディア、電気自動車等への取り組み