

事業戦略スクール「知足」

# スタディロードマップ

Study Roadmap

# 目次

SECTION

**00**

学びのスタンス

SECTION

**01**

スタディロードマップ 全体像

SECTION

**02**

マーケティング・セールス・ブランディング

SECTION

**03**

組織・採用・ピープルマネジメント

SECTION

**04**

財務

SECTION

**05**

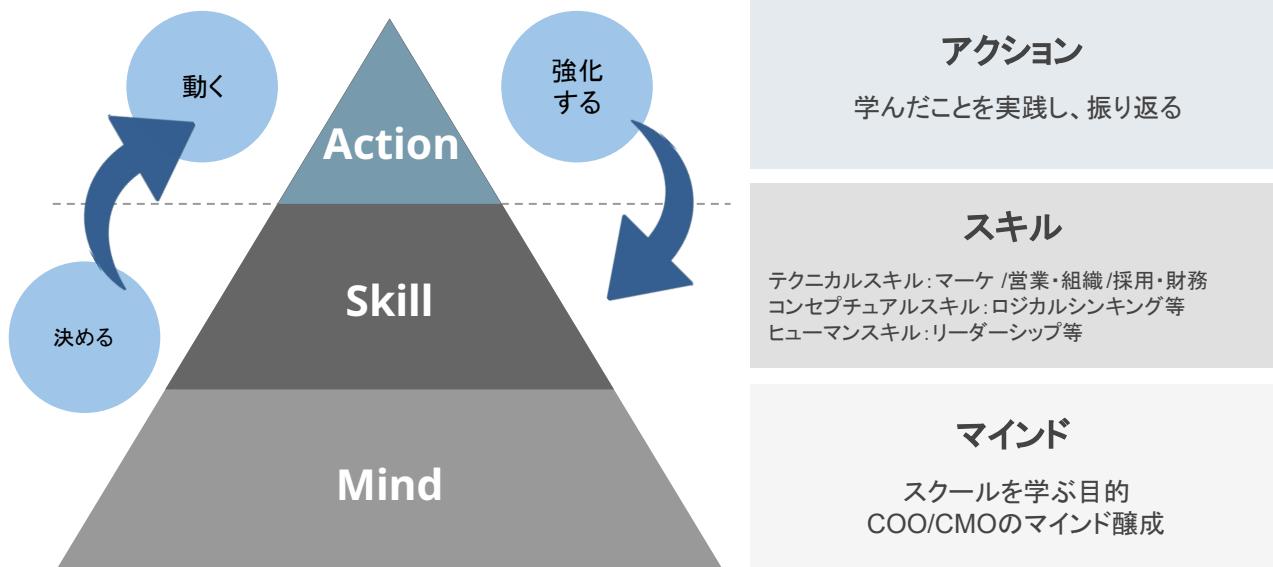
コンセプチュアルスキル・ヒューマンスキル

## 学びのスタンス

事業戦略スクール「知足」では、主に COO・CMOに求められるスキルをコンテンツで提供していくますが、何より重要なのはその土台にある「マインドセット」です。

はじめに、「何のために学ぶのか？」「その先にどうありたいのか？」を言語化した上で、学んでいきましょう。

そして、学ぶだけでなく、日々アクションを変え、学んだことを実践で振り返りましょう。



SECTION

# 01

## スタディ ロードマップ 全体像

### 1. マインド

1. スクールの目標設定
2. マーケターのレベルマップと市場価値
3. CMO・COOが企業の中で期待される提供価値
4. マインドセット

### 2. スキル

#### 2-1. テクニカルスキル

##### 2-1-1. マーケティング / 営業 / プランディング

1. 戦略
2. 計画
3. マーケティング実行
4. セールス実行
5. ブランディング

##### 2-1-2. 組織/採用/ピープルマネジメント

1. 組織
2. 採用
3. ピープルマネジメント

##### 2-1-3. 財務

1. 戰略
2. 計画と実行

##### 2-2. コンセプチュアルスキル

1. ロジカルシンキング
2. クリエイカルシンキング
3. ラテラルシンキング

##### 2-3. ヒューマンスキル

1. テーチングとコーチング
2. リーダーシップ
3. 提案力
4. ヒアリング/質問力

### 3. その他お役立ち

1. 用語集
2. フレームワーク集

# マーケティング セールス プランディング

## マーケティング・セールス

### 戦略

### 計画

1. マーケティングとは
  2. マーケティングの基本概念
    - a. 外部・内部環境分析
    - b. PEST分析
    - c. 市場規模予測(TAM/SAM/SOM)
    - d. SWOT・クロスSWOT
    - e. 3C分析
    - f. VRIO分析
    - g. 5フォース分析
  3. STP
  4. マーケティングミックス
    - a. 全体像
    - b. プロダクト
    - c. 価格設計
    - d. 流通・販売チャネル
    - e. プロモーション
      - i. 態度変容モデル
      - ii. ファネル(潜在～顕在)
  5. 事業のフェーズを見る視点
    - a. PMF/フィットジャーニー
    - b. イノベーター理論
- 
1. 顧客理解
    - a. ペルソナ設計
    - b. カスタマージャーニー設計
  2. 競合分析
    - a. 競合の商品分析
    - b. 競合のプロモーション分析
  3. 自社理解
    - a. 受注・失注分析
    - b. 意思決定要因とKBF/KSFの特定
  4. プロジェクトマネジメント
    - a. ASIS-TOBE GAP-SOLUTION
    - b. プロジェクトの目標設計(KGI/KPI)
    - c. プロジェクトの計画策定
    - d. プロジェクト収支の管理
    - e. 契約締結
    - f. プロジェクト運営
  5. マーケティング/営業フローの策定
    - a. リードの定義
  6. 施策の洗い出しと優先順位付け

# マーケティング セールス プランディング

## マーケティング・セールス

### マーケティング実行

### セールス実行

- |                    |                 |                 |
|--------------------|-----------------|-----------------|
| 1. SEO             | 5. ナーチャリング      | 1. SDRとBDR      |
| 2. SNS             | 6. WEB分析        | 2. インサイドセールスの運用 |
| 3. コンテンツマーケ        | 7. UI改善/LPO/EFO |                 |
| a. ウェビナー運営         | 8. ECマーケ        |                 |
| b. ホワペ             | 9. PR           |                 |
| c. 事例コンテンツ運用       |                 |                 |
| 4. 広告              |                 |                 |
| a. リスティング          |                 |                 |
| b. AD(SNS)広告・バナー広告 |                 |                 |
| c. アフィリエイト         |                 |                 |

## プランディング

### 戦略

### 計画

- |                |                    |
|----------------|--------------------|
| 1. ブランドエクイティ   | 1. コンセプト設計・メッセージング |
| 2. プランディングサービス | 2. トーン＆マナー         |
| 3. ブランド・ダイアグラム |                    |

SECTION

# 03

## 組織/採用/ ピープル マネジメント

### 組織

#### 戦略

1. MVVの策定
2. 行動規範・カルチャーの言語化
3. 組織図
  - a. ロードマップ
  - b. 役割と期待
4. 評価制度の策定
5. 給与レンジの策定

#### 運用

1. 目標設定とフィードバック
2. 1on1
  - a. KPT
3. 会議体の設定

### 採用

1. 人材要件の整理
2. 採用計画の策定
3. 採用基準の策定

### ピープルマネジメント

1. キャリアロードマップ
2. 育成計画
3. 仕事の難易度の定義とアサインメント

## 財務

## 戦略

## 運用

- 1. 財務の基本概念
  - a. 財務三表
  
- 1. 中期事業計画(YonY)
- 2. 調達計画
  - a. 融資(デッド)
  - b. エクイティ
- 3. M&A

# コンセプチュアル スキル

・

# ヒューマン スキル

## コンセプチュアルスキル

1. ロジカルシンキング
  - a. So What/Why So
  - b. MECE
  - c. ロジックツリー
    - i. ゴールツリー
    - ii. 因果ツリー
    - iii. 要素分解ツリー
2. クリティカルシンキング
  - a. 帰納法と演绎法
3. ラテラルシンキング
  - a. クリエイティビティとセレンディピティ

## ヒューマンスキル

1. ティーチングとコーチング
2. リーダーシップ(情緒と機能)
3. 提案力
4. ヒアリング・質問力