





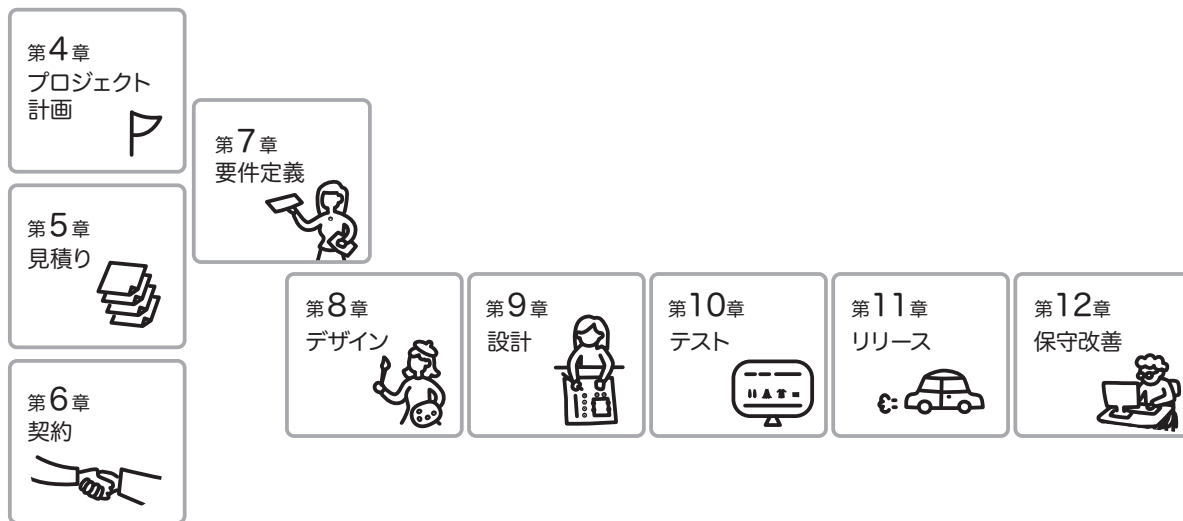


# プロジェクトマネジメントのスキルの見取り図

## プロジェクト全体を通して必要になるスキル

	第1章 プロジェクトとはなにか	
	第2章 交渉	
	第3章 タスクマネジメント	

## プロジェクトの各フェーズで必要になるスキル



# プロジェクトマネジメントのスキルセット

交渉	
提案／合意形成	各フェーズに必要な提案を行い、フィードバックを取りまとめて合意形成を行う
QCDの調整	発生したリスクや対応コストを説明し、品質／予算／納期の調整を行う
ステークホルダーの利害調整	関係者の利害調整を行う
タスクマネジメント	
プロジェクト全体像の共有	メンバーに要件定義で合意したプロジェクトの全体像を伝える
タスクの洗い出し	プロジェクトを遂行するために必要なタスクを洗い出す
調達	タスクを実行するうえで必要なメンバーの調達を行う
アサイン調整	タスクを実行するうえで必要なポジションのアサインを調整する
タスクアサイン	メンバーにタスクをアサインする
進捗管理	各メンバーのタスクの進捗状況をリアルタイムで把握する
情報共有	情報共有のツール選定を行い、運用ルールを設計する
振り返りの実施	KPTなど、プロジェクトで都度振り返りを行う
プロジェクト計画	
座組の整理	関係者の役割分担や意思決定のプロセスを整理する
プロジェクトリスクの整理	プロジェクトを実施するにあたって想定されるリスクを洗い出して関係者に共有する
QCDの優先順位確認	品質／予算／納期の優先順位を確認する
適切な開発手法の選定	プロジェクト要件を満たすために適切な開発手法は何か
マイルストーンの設定	スケジュールにおいてマイルストーンとなるポイントを設定する
情報共有の仕組みづくり	会議体や情報共有フローの仕組みづくりを行う
見積り	
工数	プロジェクトに必要な工数を見積る
実行計画の作成	見積った工数をスケジュールに落とす
費用	見積った工数を基に費用を算出する
請求対応	費用を請求する
契約	
契約書レビュー	契約書案が適切な内容になっているかレビューする
要件定義	
ビジネス要件	ビジネス要件を合意できるかを確認する
システム要件	ビジネス要件を合意できるかを確認する
追加要件のハンドリング	当初想定されていなかった追加要件のハンドリングを行う
デザイン	
ビジュアル・アイデンティティ	プロダクトのビジュアル・アイデンティティを設計する
UI／UXデザイン	UI/UXのデザインを作成する
プロトタイピング（必要な場合）	プロトタイプを実施する
設計	
技術スタックの調査選定	実装で使用する技術を選定する
開発の作法を整える	開発の際に必要な取り決めを行う
設計書を作成する	設計書を作成する
設計書レビュー	各領域の設計が適切に行われているかを確認する
テスト	
品質担保の合意形成	限られたリソースで確保すべき品質について関係者と合意を形成する
テスト計画の作成・レビュー	テストをどのように進めるか、何を重点的に確認するか計画を作成、またはレビューを行う
テスト体制の構築	テストを実施する体制を構築する
関係者への報告	関係者に対してテスト状況を報告する
リリース	
リリース計画の作成・レビュー	リリース手順や全体の役割分担を作成、またはレビューする
ストア申請（アプリの場合）	ストアに申請する手順等を確認して実施する
保守改善	
費用対効果の確認	プロジェクトの費用対効果について確認し、合意を形成する
保守・改善内容の合意形成	プロダクトの保守と改善内容の合意を形成する
保守改善体制の構築	プロダクトの保守改善体制を構築する
データ分析体制の構築	プロダクトのKPIやログ分析の体制を構築する
グロース体制の構築（必要な場合）	プロダクトのグロース体制を構築する
広告運用体制の構築（必要な場合）	プロダクトの広告運用体制を構築する