

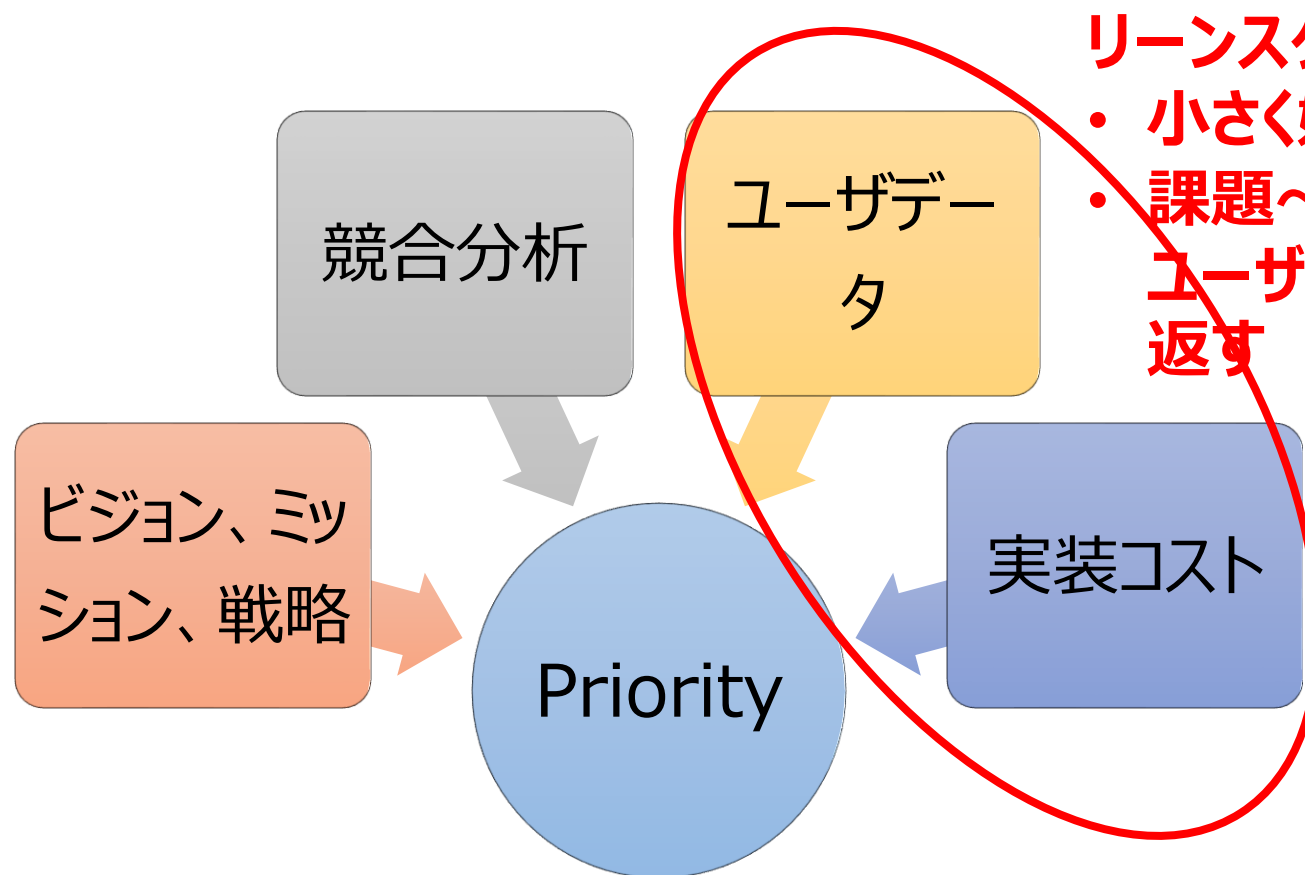
IT技術者のためのイノベーション・デザイン

—価値デザイン、実際—

[https://satoyoshiharu.github.io/innovation\\_design/](https://satoyoshiharu.github.io/innovation_design/)

# 製品仕様決定の実際

# 多方面からのトレードオフ

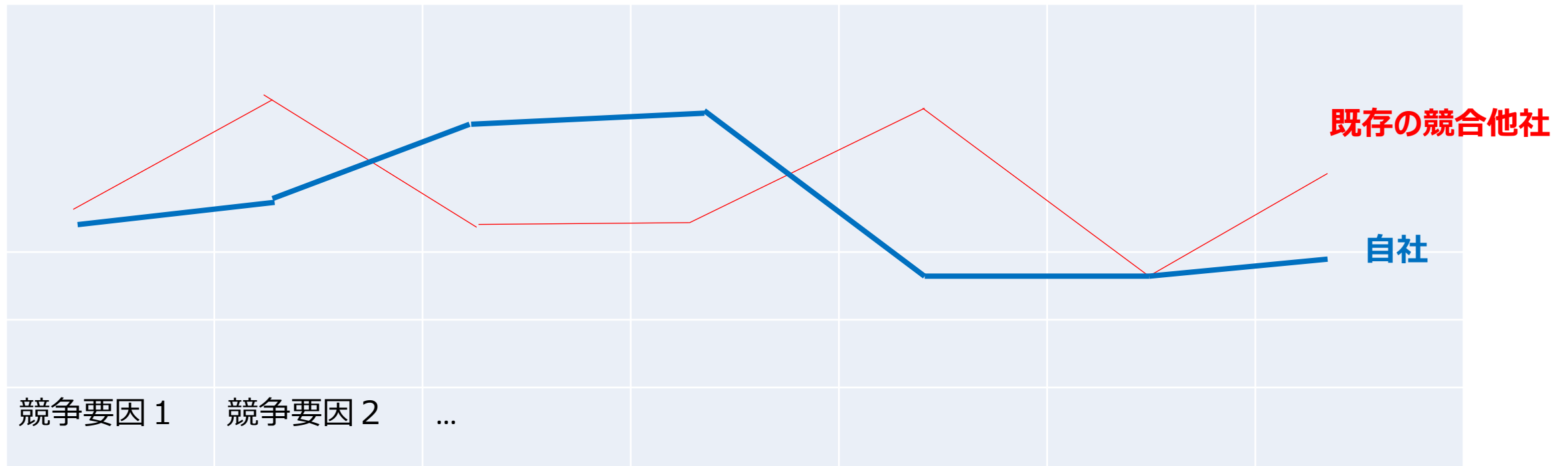


リーンスタートアップの力点

- ・小さく始める
- ・課題～解決～価値と、ユーザ仮説・検証を繰り返す

# 競合分析

競合にない価値を探す：ブルーオーシャンの戦略キャンパス



# SWOT戦略

## 自己分析（己を知る）

## 相手の分析（彼を知る）

	内的な強み ( <u>S</u> trength) <ul style="list-style-type: none"><li>強み 1</li><li>...</li></ul>	内的な弱み ( <u>W</u> eakness) <ul style="list-style-type: none"><li>弱み 1</li><li>...</li></ul>
外的な機会 ( <u>O</u> ppportunity) <ul style="list-style-type: none"><li>機会 1</li><li>...</li></ul>	強みを使って機会を生かす戦術	機会を利用して弱みを克服する戦術
外的な脅威 ( <u>T</u> hreat) <ul style="list-style-type: none"><li>脅威 1</li><li>...</li></ul>	強みを使って脅威を防ぐ戦術	脅威と弱みを克服する戦術

相手というのは、競合他社（代替策）および環境変化（地勢）