

07J. 心理学に基づいた プロジェクトメンバーの管理・育成法

1. 研修要領

・募集定員	16名
・研修会場	出島交流会館(確定)
・講師	富士通九州システムズ(FJQS)講師: 井上 龍也氏
・開催月日	H27年07月15・16・17日(水)・(木)・(金)
・実施時間・日数	9:30 ~ 17:30 (7時間/日)・3日間(21時間)
・受講料(税別)	78,800円
・教材料(税別)	5,000円

2. 対象者

プロジェクトリーダー、サブリーダーの方。今後、リーダーになる方。

3. カリキュラムの概要

プロジェクトは多くのメンバーで構成されており、それを束ねるプロジェクトリーダーは、各メンバーに対して様々なコミュニケーションをとらなければなりません。部下のモチベーションを上げたり、ミスをした部下を叱責したり、上司に諫言したり、多種多様です。また近年、IT業界では精神疾患で長期休養する人材が出ていることから、プロジェクトリーダーはメンバーの健康状態やストレス、不安要素を察知したり、取り除いたりして健康な状態で働いてもらわねばなりません。本コースでは、様々な心理学の要素・理論を利用して、プロジェクトメンバーのモチベーションを高めたり、上手く叱責したり、不安やストレスを軽減したりすることを講義とロールプレイングで学習します。実際にロールプレイングを行うことにより、実践的な演習効果が得られ、要員育成・管理法の幅、篤さが増加します。

4. カリキュラムの詳細

3日間(21時間)

科目	時間	科目の内容
1. プロジェクトにおける心理学の重要性	1.5	【講義】 ・プロジェクトにおける心理的な問題 ・心理学の視点 ・心理学の種類 ・脳生理学と心理学 【演習】 ・バイオリンを眺める少年(個人演習+グループ討議)
2. チームマネジメント	6.0	【事前演習】 ・チームマネジメントをめぐる問題(個人演習+グループ討議) ・良いチームとは、悪いチームとは(個人演習+グループ討議) 【講義】 ・チームマネジメントとは ・リーダーシップとその種類について (PM理論、パス・ゴール理論、SL理論などリーダーのあり方) ・効率的なチームマネジメントのポイント ・ビジョンの明確化、集団規範、凝集性、効果的なチーム構成 ・上手なチームの動機づけ 【演習】 ・プロジェクト立ち上げ時のスピーチ(考察→発表→評価) ・プロジェクトリーダーとしてのチームマネジメント (ロールプレイング→評価→気付き) ・メンバーの成熟度によるリーダーシップの取り方 (ロールプレイング→評価→気付き) ・ビジョンの明確化を意識したリーダーシップ (ロールプレイング→評価→気付き)
3. コミュニケーションマネジメント	5.0	【事前演習】 ・コミュニケーションをめぐる問題(個人演習+グループ討議) ・良いコミュニケーションとは、悪いコミュニケーションとは (個人演習+グループ討議) 【講義】 ・コミュニケーションとは(言語・非言語の違いなど) ・ストローク(暖かい、普通、冷たい、無視) ・効果的な部下の叱り方 ・自己開示 ・アサーティブコミュニケーション ・DESC法 【演習】 全てロールプレイ→評価→気付き ・ストロークの使い分けと、ストロークによる相手の感じ方 ・部下を叱ってみる ・部下と面談し部下の悩みを聞き出す(自己開示させる) ・アサーションを使って仕事を断るもしくは減らす ・DESC法を使用して上司をうまく諭してみる

科目	時間	科目の内容
4. モチベーションマネジメント	7.0	<p>【事前演習】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コミュニケーションをめぐる問題(個人演習+グループ討議) ・どのような時にモチベーションが上がりますか下がりますか? ・原因帰属と達成感の事前確認 <p>【講義】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・選ばれた人だとモチベーションは高い ・モチベーションの種類(X理論、Y理論など) ・モチベーションを理解する3つの観点 ・欲求が高まるモチベーション(2人の石工の話) ・社会的動機、達成動機、親和動機 ・同期付け要因と衛生要因 ・強化理論 ・公平感 ・ピグマリオン効果 ・達成可能性×目標の魅力(アトキンソンの達成理論) ・内的モチベーションと外的モチベーション ・原因帰属と達成感 <p>【演習】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プロジェクト立ち上げ時のスピーチ(考察→発表→評価)再度 ・部下が仕事が面白くないと言ってきたときの対応 ・部下を評価する時に忘れてはならないこと(評価面談) ・能力はあるが目が出ない部下と面談する。
5. ストレスマネジメント		<p>【事前演習】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ストレスをめぐる問題(個人演習+グループ討議) ・どんな時にストレスを感じますか(個人演習+グループ討議) <p>【講義】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ストレスとストレッサー ・ストレスの心身への影響 ・ストレス要因 ・ストレス過多の兆候 ・ストレスに対する誤解 ・ストレスに対する対応 ・ビリーフとコーピング ・ストレスのコントロールとリラクゼーション法 <p>【演習】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・皆さんのストレスチェック ・ストレスのコントロールとリラクゼーション法(ストレッチ等) ・技術に不安を持っているメンバーのビリーフを変える説得(ネガティブなビリーフからポジティブなビリーフへ) ・どうしても自分には出来そうにもない仕事を振られストレスを持った部下が上司に相談して仕事を回避する。
6. 心理学をプロジェクトに活用するために	1.5	<ul style="list-style-type: none"> ・心理学をプロジェクトに活用するために ・心理学は自己や他人の言動を見直す視点となる ・自分の思考法や行動、相手を鑑みた行動の選択肢を増やす。 <p>【演習】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本研修の振り返り、アクションプラン作成 ・チーム内発表、相互補完、水平展開

5. 使用教材

プロジェクトリーダーのための心理学(富士通ラーニングメディア)
FJQS作成演習(ロールプレイング中心)

6. 到達目標

本コース修了後、次の事項ができることを目標としています。

- 1.プロジェクトのチーム編成とマネジメントを適切に行う
- 2.プロジェクトの運営において重要なコミュニケーションを円滑に行う。
- 3.プロジェクトメンバーのモチベーションを向上させる方法を身に付ける。
- 4.ストレスマネジメントを行う基礎知識を身に付ける。

7. レベル

ITSS:ITスペシャリスト育成 - [*]テクノロジー【レベル：2】

ITSS:ITサービスマネジメント育成 - [*]テクノロジー【レベル：2】

[*] ITスキル標準研修ロードマップにおけるコース群名