

19j ITプロジェクトにおける次期若手リーダー育成 ～指導者の条件～

1. 研修要領

・募集定員	16名
・研修会場	NISA研修室、出島交流会館、オフィスメーション、県勤労福祉会館、石井税理士事務所等
・講師	富士通九州システムズ(FJQS) 井上 龍也氏
・開催月日	H30年11月07日(水)・08日(木)・09日(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

若手社員でメンバーの指導を行う方。今後プロジェクトリーダー、サブリーダーになる方。または目指す方。

3. カリキュラムの概要

ITプロジェクトにおいて次期若手リーダーの育成は組織にとって重要な課題です。現に若手社員とはいえ、協会社メンバーや後輩の指導を行っていますが、その指導方法は先輩方から継承されたものであり、必ずしも正しいとは言えません。本コースではリーダーシップの定義、メンバーへの働き掛け方(叱り方、褒め方)を講義と演習を通じて習得して頂きます。プロジェクトを円滑に進めるためにビジョンや組織のルール伝え、モチベーションを維持し、部下をリードし育成する「リーダーシップ」の発揮へと発想を転換します。

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.リーダーとは	2.0	<ul style="list-style-type: none"> ・リーダーの定義 ・リーダーとは仕事である ・リーダーとは責任である ・リーダーとは信頼である 【演習(ディスカッション)】 <ul style="list-style-type: none"> ・理想とするリーダーの条件、言動はどのようなもの？ ・理想のリーダー像と比較して自分が足りていない部分は何？
2.リーダーの役割	5.0	<ul style="list-style-type: none"> ・チームのメンバーを動機付ける ・メンバーを動かす ・チームに影響を与える ・成果(ゴール)に導く ・ビジョン、マイルストーンを明確にする。 ・人材を育成する(次期リーダーを育てる) ・リーダーとマネージャーの違い ・リーダーとマネージャを兼ねる場合の役割の違い(ペルソナ) 【演習(ディスカッション)】 <ul style="list-style-type: none"> ・どのような動機付けが必要か？ ・どのようにすればメンバーは動いてくれるのか？ ・メンバーが抱く不安とは何か？ ・どうやってゴールを目指すか？ ・人材育成をどのように行うのか？
3.リーダーに必要なスキル	3.5	<ul style="list-style-type: none"> ・読む、聴く、訊く、考える、書く、話す ・ビジョンを示す ・メンバーを鼓舞する ・メンバーを褒める、叱る 【演習(ロールプレイング)】 <ul style="list-style-type: none"> ・新規プロジェクト開始時のメンバーへのビジョン提示 ・技術的に悩んでいる部下が仕事を拒否した時の説得 ・粘り強く仕事に向き合い、作業を完遂した部下を褒める ・チームのルールを破って、大きなミスが発生させた部下を叱る

4.リーダーシップ理論	3.5	<ul style="list-style-type: none"> ・リーダーシップ特性論 ・システムIV ・パス・ゴール理論 ・PM理論 ・ビジョン志向リーダーシップ ・リードマネジメント ・状況リーダーシップ理論 ・リーダーシップ開発論 <p>【演習(ロールプレイング & ディスカッション)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・年上の協力会社社員が約束を守らないときの対処する ・仕事ができる社員がモチベーションを落とした要因の究明する ・チームの今後3年間の青写真(未来予想図)を作成する ・メンバーの成熟度に応じた指導方法を考える
5.リーダーとして 知っておきたい心理学	4.0	<ul style="list-style-type: none"> ・人間の行動理論 ・ビリーフとコーピング ・人間は何に不安を感じるか(米軍歩行訓練からの検証) ・マズローの欲求五段階説 ・メンバーへの接し方、ストローク(暖かい、普通、冷たい) ・アサーション <p>【演習(ロールプレイング & ディスカッション)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・なぜ彼は突然会社を辞めようとしたのか ・人間は何に不安を感じるか、それに対してリーダーは何を行うか ・新プロジェクトで新技術を恐れているメンバーを納得させるには ・急に依頼された仕事を人間関係を壊さずに上手く断るには
6.指導者の条件より	3.0	<ul style="list-style-type: none"> ・言うべきを言う、覚悟を決める、寛厳自在、原因は自分に ・諫言を聞く、権限の委譲、志を持つ、最後まで諦めない ・自主性を引き出す、信賞必罰、率先垂範、大所高所に立つ ・人を育てる、目標を与える、まかせる、人間観を持つ <p>【演習(ロールプレイング & ディスカッション)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各自リーダーとしての心構えや行動の指針を纏め、全受講者の前で発表し、有言実行に移してください。
計	21.0Hr	

5. 使用教材

リーダーになるための心得と実践スキル(FJQS)

リーダーになるための心得と実践スキル演習問題(ロールプレイング & ディスカッション)

指導者の条件(松下幸之助著 PHP出版)

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.リーダーとは何か、どのような役割を持つのか、どのような資質が必要かを理解できる。
- 2.重要なリーダー理論(パス・ゴール、リードマネジメント、ビジョン志向、システムIV等)を理解できる。
- 3.メンバーのモチベーションを向上させるための心理学的要素を理解できる。
- 4.リーダーとなるためのスキルアッププランを作成、宣言し、実現に向けて行動できる。

7. レベル

ITSS:コンサルタント育成 - [*]パーソナル【レベル: 2】

ITSS:プロジェクトマネジメント育成 - [*]パーソナル【レベル: 2】

ITSS:ITスペシャリスト育成 - [*]パーソナル【レベル: 2】

ITSS:アプリケーションスペシャリスト育成 - [*]パーソナル【レベル: 2】

ITSS:ITサービスマネジメント育成 - [*]パーソナル【レベル: 2】

ITSS:ソフトウェア開発育成 - [*]パーソナル【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