



ABC Training

CONTENTS GUIDE

2023.9 改訂

ABC Training



CONTENTS GUIDE

01. ジャンル別カテゴリー

情報セキュリティ

情報セキュリティ(一般社員向け)

<p>情報セキュリティ関連規程(サンプル)の概要</p>	<p>Eラーニング 0:09:09</p>	<p>■情報セキュリティ規程の遵守 情報セキュリティ関連規程(サンプル)の概要 どんな企業でも、情報資産を取り扱うにあたってのルールがあります。 どのようなルールが定められていることが多いのかを解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
<p>情報セキュリティ規程の策定プロセス</p>	<p>Eラーニング 0:03:28</p>	<p>■情報セキュリティ規程の遵守 情報セキュリティ規程の策定プロセス 情報セキュリティのルールはどのように決められているのか? 本動画ではそのプロセスを解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
<p>(1) 重要情報の持ち出し</p>	<p>Eラーニング 0:05:08</p>	<p>■情報資産管理 (1)重要情報の持ち出し 情報資産を持ち出す際に注意すべきことを解説します。重要情報に関するルールを学び、情報を失ったり、漏洩するリスクについて学習します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
<p>(2) 重要情報の保管 (3) データのバックアップ</p>	<p>Eラーニング 0:03:07</p>	<p>■情報資産管理 (2)重要情報の保管 (3)データのバックアップ 情報の保管方法と適切なバックアップのとり方を解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
<p>(4) 電子媒体・書類の廃棄</p>	<p>Eラーニング 0:03:36</p>	<p>■情報資産管理 (4)電子媒体・書類の廃棄 電子媒体、書類など媒体ごとの適切な廃棄方法を学びましょう。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
<p>(5) 従業員の守秘義務</p>	<p>Eラーニング 0:02:53</p>	<p>■防情報資産管理 (5)従業員の守秘義務 情報漏洩を防ぐために、従業員1人1人が何をすべきかを解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
<p>(1) アクセス制御</p>	<p>Eラーニング 0:04:40</p>	<p>■アクセス制御及び認証 (1)アクセス制御 会社のシステムに誰もがアクセスできる状況にせず、制限することでどんな効果があるのかを解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
<p>(2-1) パスワードの管理</p>	<p>Eラーニング 0:04:21</p>	<p>■アクセス制御及び認証 (2-1)パスワードの管理 パスワード設定、管理する際の注意点を解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
<p>(2-2) リスク型アカウントハッキング攻撃とは</p>	<p>Eラーニング 0:04:41</p>	<p>■アクセス制御及び認証 (2-2)リスク型アカウントハッキング攻撃とは パスワードの使い回しをしていると受けやすい攻撃の手法です。 リスト型アカウントハッキング攻撃とは、どのような手法なのか解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
<p>(1) 入退室</p>	<p>Eラーニング 0:02:36</p>	<p>■物理的対策 (1)入退室 情報の物理的対策として、入退室の管理をする観点からより従業員の人にとって身近な対策を解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
<p>(2) クリアデスク・クリアスクリーン</p>	<p>Eラーニング 0:02:56</p>	<p>■物理的対策 (2)クリアデスク・クリアスクリーン 離席時には、机の上に機密情報を置いたままにせずクリアしておきましょう。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
<p>(1) OSとソフトウェアのアップデート (2) ウイルス対策ソフトの導入</p>	<p>Eラーニング 0:08:22</p>	<p>■IT機器利用 (1)OSとソフトウェアのアップデート(2)ウイルス対策ソフトの導入 OSとソフトウェアのアップデートやウイルス対策ソフトの導入などIT機器のスタンダードな使い方を解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
<p>(3-1) 電子メールの利用</p>	<p>Eラーニング 0:03:36</p>	<p>■IT機器利用 (3-1)電子メールの利用 電子メールを利用する際のリスクと対策を解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
<p>(3-2) Emotet感染拡大の流れ</p>	<p>Eラーニング 0:02:49</p>	<p>■IT機器利用 (3-2)Emotet感染拡大の流れ ウイルスが仕込まれているメールを開けてしまうことで、会社でウイルスが広がってしまいます。これを防ぐためにはどうするかを解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
<p>(4) インターネットの利用</p>	<p>Eラーニング 0:05:39</p>	<p>■IT機器利用 (4)インターネットの利用 オンラインストレージを使うべきか、使用する場合はどんな情報なら保存してもいいのかなど、オンラインストレージの使用方法を明確にする必要があります。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
<p>(5-1) BYOD(私的情報機器の利用)</p>	<p>Eラーニング 0:03:52</p>	<p>■IT機器利用 (5-1)BYOD(私的情報機器の利用) 従業員の個人の端末を使用することは、情報漏洩のリスクにつながります。 どのような使用をしてもいいのか慎重な判断が必要になります。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
<p>(5-2) テレワークによる新たなリスク</p>	<p>Eラーニング 0:02:56</p>	<p>■IT機器利用 (5-2)テレワークによる新たなリスク テレワークで起きた、不正アクセスの事案を紹介します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
<p>(6-1) クラウドサービスの利用</p>	<p>Eラーニング 0:01:43</p>	<p>■IT機器利用 (6-1)クラウドサービスの利用 クラウドサービスを利用することは、社内のネットワークの外に情報を持ち出すこととなります。安易に使用せず会社のルールに従って使用しましょう。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
<p>(6-2) クラウドサービスへの不正アクセスの検出の困難性</p>	<p>Eラーニング 0:03:38</p>	<p>■IT機器利用 (6-2) クラウドサービスへの不正アクセスの検出の困難性クラウドサービスを使用した際に起きた、不正アクセスの事案を紹介します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>

 <p>インシデント対応①</p>	<p>Eラーニング 0:03:25</p>	<p>■インシデント対応 インシデント対応① 不正アクセスやそれに伴う情報漏洩等の事態が起きた時、どう対応すればいいかを解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>インシデント対応②</p>	<p>Eラーニング 0:04:06</p>	<p>■インシデント対応 インシデント対応② 漏洩事故が起きてしまった場合、被害が大きくなるようにすることが重要です。本動画では被害拡大を最小限に留めるポイントを学んでいきます。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>

情報セキュリティ(管理者向け)

 <p>サイバー攻撃事案の現状</p>	<p>Eラーニング 0:10:16</p>	<p>■最近のサイバー攻撃の実情とリスク サイバー攻撃事案の現状 最新のサイバー攻撃の傾向と、セキュリティ対策を解説しています。具体的になにを対策すればいいのかを学んでいきます。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>サイバー攻撃の被害事例</p>	<p>Eラーニング 0:05:14</p>	<p>■最近のサイバー攻撃の実情とリスク サイバー攻撃の被害事例 セキュリティに対しての意識が高い企業も攻撃の対象になっています。被害事例を見ながら、どんな攻撃手法を受け、どの程度影響が出たかを紹介します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>セキュリティ対策後の被害事例</p>	<p>Eラーニング 0:04:13</p>	<p>■最近のサイバー攻撃の実情とリスク セキュリティ対策後の被害事例 2021年以降、各企業が情報セキュリティの対策強化に取り組みました。セキュリティ対策後の被害事例は少なくなったのでしょうか？</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>ランサムウェアとは</p>	<p>Eラーニング 0:04:06</p>	<p>■サイバー攻撃の態様の変容 ランサムウェアとは サイバー攻撃の手法である『ランサムウェア』とは何かを解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>サイバー攻撃の分業体制</p>	<p>Eラーニング 0:05:17</p>	<p>■サイバー攻撃の態様の変容 サイバー攻撃の分業体制 サイバー攻撃をする側の体制について解説します。これを知ること、情報セキュリティの必要性を理解することができます。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>Emotet 感染拡大の流れ</p>	<p>Eラーニング 0:06:20</p>	<p>■侵入経路の多様化 Emotet感染拡大の流れ ウイルスが仕込まれているメールを開けてしまうことで、会社でウイルスが広がってしまいます。これを防ぐためにはどうするかを解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>VPN 機能の脆弱性を悪用されないために</p>	<p>Eラーニング 0:02:48</p>	<p>■侵入経路の多様化 VPN機器の脆弱性を悪用されないために 社内ネットワークの中にも侵入されるリスクがあります。本動画では、情報の重要性に応じてセキュリティを強化することを学びます。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>海外拠点経由の攻撃</p>	<p>Eラーニング 0:02:39</p>	<p>■侵入経路の多様化 海外拠点経由の攻撃 海外の拠点を経由してサイバー攻撃を受けることもあります。どのように対策すればいいかを本動画では解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>NTTCOMの不正アクセス事案①</p>	<p>Eラーニング 0:02:00</p>	<p>■侵入経路の多様化 NTTCOMの不正アクセス事案① 不正アクセスにおける侵入経路の多様化の具体的な事例を解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>NTTCOMの不正アクセス事案②</p>	<p>Eラーニング 0:02:29</p>	<p>■侵入経路の多様化 NTTCOMの不正アクセス事案② 不正アクセスに関してリモートワーク時に注意すべき内容を解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>テレワーク端末経由の不正アクセス事案</p>	<p>Eラーニング 0:05:12</p>	<p>■侵入経路の多様化 テレワーク端末経由の不正アクセス事案 三菱重工業のテレワーク端末経由の不正アクセス被害事例を紹介します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>ランサムウェアによる犯罪傾向①</p>	<p>Eラーニング 0:03:02</p>	<p>■サイバー攻撃への対策強化 ランサムウェアによる犯罪傾向① ランサムウェアの犯罪傾向をデータを見ていきます。最近のトレンドを踏まえて、対策強化をしましょう。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>ランサムウェアによる犯罪傾向②</p>	<p>Eラーニング 0:05:06</p>	<p>■サイバー攻撃への対策強化 ランサムウェアによる犯罪傾向② バックアップの取り方で被害がどの程度変わるのかをデータを見ていきます。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>二重の脅迫による新たな課題</p>	<p>Eラーニング 0:04:04</p>	<p>■サイバー攻撃への対策強化 二重の脅迫による新たな課題 サイバー攻撃の事前対策の強化と危機時の事後対応を解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>対策強化についての注意喚起</p>	<p>Eラーニング 0:03:42</p>	<p>■サイバー攻撃への対策強化 対策強化についての注意喚起 サイバー攻撃は、もはや防げないことが前提です。本動画では、いかにリスクを減らせるかといった観点でいくつかのポイントを学びます。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>中小企業の情報セキュリティ対策ガイドラインとは</p>	<p>Eラーニング 0:05:52</p>	<p>■管理体制の構築 中小企業の情報セキュリティ対策ガイドラインとは 中小企業の情報セキュリティ対策ガイドラインを見ながら、具体的にどんな対策をすればいいのかを解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>(1) 責任分担と連絡体制の整備</p>	<p>Eラーニング 0:02:52</p>	<p>■管理体制の構築 (1) 責任分担と連絡体制の整備 セキュリティ対策強化を始めるときは、会社の中で誰が担当するのかを決めておきましょう。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>

 <p>中本企業経営ガイドライン ～緊急時対応体制の整備～</p> <p>(2) 緊急時 対応体制の整備</p>	<p>Eラーニング 0:10:16</p>	<p>■管理体制の構築 (2)緊急時対応体制の整備 緊急時の対応は誰がするのか、どんな行動を取るのかを明確しておくことで、被害が大きくなるのを防ぎましょう。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>中本企業経営ガイドライン ～IT活用方針と予算化～</p> <p>IT活用方針と 予算化</p>	<p>Eラーニング 0:05:14</p>	<p>■IT利活用方針と予算化 IT利活用方針と予算化 どのシステムのセキュリティを強化するのかを考えるために、 まずは自社のシステムを見える化しましょう。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>中本企業経営ガイドライン ～セキュリティ規定の作成～</p> <p>(1) 対応すべき リスクの特定</p>	<p>Eラーニング 0:04:13</p>	<p>■セキュリティ規定の作成 (1)対応すべきリスクの特定 会社のシステム全てのセキュリティを強化しようとすると費用対効果が合いません。 どのシステムを強化すべきかを解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>中本企業経営ガイドライン ～セキュリティ規定の作成～</p> <p>リスクの重要度の 見極め方</p>	<p>Eラーニング 0:04:06</p>	<p>■セキュリティ規定の作成 リスクの重要度の見極め方 リスクの重要度の計算方法を解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>中本企業経営ガイドライン ～セキュリティ規定の作成～</p> <p>(2) 対策の決定</p>	<p>Eラーニング 0:05:17</p>	<p>■セキュリティ規定の作成 (2)対策の決定 リスクを具体的に認識した上で、情報セキュリティ対策の対象を考えましょう。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>中本企業経営ガイドライン ～セキュリティ規定の作成～</p> <p>(3-1) 規定の作成</p>	<p>Eラーニング 0:06:20</p>	<p>■セキュリティ規定の作成 (3-1)規定の作成 セキュリティ規定に関して、何をどんなルールで作るべきかを解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>中本企業経営ガイドライン ～セキュリティ規定の作成～</p> <p>(3-2) 規定の作成 【情報資産管理】</p>	<p>Eラーニング 0:02:48</p>	<p>■セキュリティ規定の作成 (3-2)規定の作成(情報資産管理) 情報資産を重要度に分類し、対策の優先度を定めることを学びます。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>中本企業経営ガイドライン ～セキュリティ規定の作成～</p> <p>(3-3) 規定の作成 【インシデント対応ならびに事業継続 管理】</p>	<p>Eラーニング 0:02:39</p>	<p>■セキュリティ規定の作成 (3-3)規定の作成 (インシデント対応ならびに事業継続 管理) インシデントの重要度によって責任者をどのように設定するかを学びます。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>中本企業経営ガイドライン ～委託時の対策～</p> <p>委託時の対策</p>	<p>Eラーニング 0:02:00</p>	<p>■委託時の対策 委託時の対策 業務の委託先にセキュリティ対策を指示することは難しい。 委託先と契約書に基づいてルール化、適切な委託先を選定をしましょう。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>中本企業経営ガイドライン ～委託時の対策～</p> <p>委託先における情報セキュリティ 対策状況の確認事項</p>	<p>Eラーニング 0:02:29</p>	<p>■委託時の対策 委託先における情報セキュリティ対策状況の確認事項 委託先における情報セキュリティ対策状況の確認項目を紹介します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>中本企業経営ガイドライン ～点検と改善～</p> <p>策定した情報セキュリティ対策 に関する規定に基づく点検</p>	<p>Eラーニング 0:05:12</p>	<p>■点検と改善 策定した情報セキュリティ対策に関する規定に基づく点検 自社で定めたセキュリティ対策のルールが実際に守られているのかを 確認しましょう。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>業務事故に対する リスク評価の改善</p> <p>漏洩事故に対する リスク評価の改善</p>	<p>Eラーニング 0:03:02</p>	<p>■漏洩事故に対するリスク評価の変容 漏洩事故に対するリスク評価の変容実際にサイバー攻撃を受けてしまった場合に どう対処すべきかを解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>業務事故に対する リスク評価の改善</p> <p>漏洩事業発生時の 事業者への影響</p>	<p>Eラーニング 0:05:06</p>	<p>■漏洩事故に対するリスク評価の変容 漏洩事業発生時の事業者に及び影響 実際に漏洩事故を起こしてしまった時に、事業者にどんな影響が出るのかを 解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>業務事故に対する リスク評価の改善</p> <p>漏洩事故の事例 個人情報大量流出事件</p>	<p>Eラーニング 0:04:04</p>	<p>■漏洩事故に対するリスク評価の変容 漏洩事故の事例 個人情報大量流出事件 大手通信教育出版企業の個人情報大量流出事件の詳細を解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>危機対応の組織体制と役割</p> <p>サイバーセキュリティ ガイドライン</p>	<p>Eラーニング 0:03:42</p>	<p>■危機対応の組織体制と役割 サイバーセキュリティーガイドライン 漏洩事故を起こした時にもしっかり対応できるような組織体制をつくるのが 重要です。危機対応を組織体制をどのように作っていくかを解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>危機対応の組織体制と役割</p> <p>危機対応時の 対処すべき項目①</p>	<p>Eラーニング 0:05:52</p>	<p>■危機対応の組織体制と役割 危機対応時の対処すべき項目① 危機対応時の対処すべき項目9つのうち、1～4について解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>危機対応の組織体制と役割</p> <p>危機対応時の 対処すべき項目②</p>	<p>Eラーニング 0:02:52</p>	<p>■危機対応の組織体制と役割 危機対応時の対処すべき項目② 危機対応時の対処すべき項目9つのうち、5～9について解説します。当動画を 学ぶことで事前に準備し、スムーズに対応できる状態を目指していきましょう。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>危機対応の組織体制と役割</p> <p>個人情報保護委員会等への 報告期限</p>	<p>Eラーニング 0:02:13</p>	<p>■危機対応の組織体制と役割 個人情報保護委員会等への報告期限 かつては、漏洩時に個人情報保護委員会等への報告は努力義務でしたが、 現在は義務になりました。いつまでに報告すべきかを学びましょう。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>危機対応の組織体制と役割</p> <p>EU一般データ保護規則 (GDPR)の課徴金の実績</p>	<p>Eラーニング 0:01:36</p>	<p>■危機対応の組織体制と役割 EU一般データ保護規則(GDPR)の課徴金の実績 EUでの漏洩による課徴金はどの程度になるのでしょうか？</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>

<p>身代金の支払による法的責任 —— そもそも身代金を 支払うべきか</p>	<p>Eラーニング 0:03:30</p>	<p>■身代金の支払による法的責任 そもそも身代金を支払うべきか 社内のデータが攻撃を受けた時、ファイルの復元をするにはお金を払うように 要求されます。被害を受けた企業は身代金を払っているのでしょうか？</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
<p>身代金の支払による法的責任 —— 身代金の支払いに対する 政府の見解</p>	<p>Eラーニング 0:03:28</p>	<p>■身代金の支払による法的責任 身代金の支払いに対する政府の見解 身代金の支払うべきかどうかについて、政府はどう考えているのか 見ていきましょう。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
<p>身代金の支払による法的責任 —— ランサムウェアの 金銭支払に対する経営判断</p>	<p>Eラーニング 0:04:25</p>	<p>■身代金の支払による法的責任 ランサムウェアの金銭支払に対する経営判断 身代金を支払うべきかの経営判断基準を解説します。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>

ビジネススキル 生産性を上げる仕事の進め方講座

	Eラーニング 0:05:57	<p>■指示受け～上司の曖昧な指示で困まらない4つの技術 曖昧な指示でもバリバリと仕事を進めることができる指示受けの4つの技術と、期待水準を明確にする10のポイントについて解説します。</p>	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:03:48	<p>■指示受け～ケーススタディ 仕事の現場において、指示受けの技術を有効に活用していくための取り組み方を、具体的な事例を通じて解説します。</p>	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:04:06	<p>■報告～びっくりしたと言わせない報告の4つの技術 期待以上の結果を残す上司とのコミュニケーション「報告」について、4つの技術とキーとなるポイントについて解説します。</p>	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:02:57	<p>■相談～上司へ相談するときのNGワードを知っていますか？ 上司に相談をする時のポイントを解説するだけでなく、上司のアドバイスをより質の高い仕事に活かすための基本について考えていきます。</p>	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:03:16	<p>■相談～ケーススタディ 上司に相談しづらい時の解決策について解説します。また、相談の内容すら明確になっていない時の相談方法について考えていきます。</p>	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:04:59	<p>■ゴール明示～ゴールを明確にするためのコツ せっかくながら頑張っている仕事を無駄にしない「仕事の段取り」について、最初の一歩である「ゴール明示」の具体的な方法を解説します。</p>	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:04:12	<p>■タスクブレイクダウン(TB) 抜け漏れなく仕事を進めるための「業務の細分化」の技術について解説します。さらに、業務をより効果的に進めるためのポイントについて考えていきます。</p>	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:03:34	<p>■TB ケーススタディ 業務を細かく洗い出すだけでなく、目に見える形にすることの目的について、事例を使いながら解説します。</p>	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:03:40	<p>■スケジューリング～スケジューリングの極意は「センコウ」管理 スケジュールの3段階について解説します。また、ただのアポイント管理ではなく、スケジュールを先に管理する具体的方法について考えていきます。</p>	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:05:09	<p>■トラブル対処法～仕事における3つの「やみ」を打ち払う6つの視点 仕事における3つの「やみ」に負けない、自分でトラブル解決ができる具体的な方法について、体系的に解説します。</p>	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:02:34	<p>■業務プロセスの改革～行き詰ったらチャンス！ドラスティックに改善する視点 今の延長線上ではうまくいかず、業務を抜本的に見直す必要がある場合の考え方について、体系的に解説します。</p>	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:03:17	<p>■業務プロセスの改革～ケーススタディ 身近にある業務プロセスの改善を例にとりながら、意識して活用することの重要性について解説します。</p>	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	実践 トレーニング 01:00:00	<p>■指示受け・報告レッスン 指示を受ける際の「TEAR」報告をする際の「TALK」、相手の期待を理解する指示の受け方、簡潔に伝える報告の仕方をレッスンします。</p>	マネージャー オンライン プレイヤー 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	<p>■ゴール明示・業務分解レッスン 曖昧な目標にしないゴール(目標)明示の法則や業務を分解して考えるスキルを学べます。</p>	マネージャー オンライン プレイヤー 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	<p>■生産性UPのスケジューリングレッスン スケジューリングの3つの段階、生産性を向上させるスケジューリングの方法を学べます。</p>	マネージャー オンライン プレイヤー 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	<p>■トラブル対応・プロセス改善レッスン トラブル発生時の対処力強化、業務プロセス改善の方法を「DRASTIC」のフレームワークで学べます。</p>	マネージャー オンライン プレイヤー 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	<p>■研修・セミナーの作り方講座「準備・設計」 研修やセミナーを担当するにあたって、研修・セミナー企画の基礎を学びます。</p>	マネージャー オンライン プレイヤー 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	<p>■研修・セミナーの作り方講座「実践」 研修やセミナーを担当する際に必要なプレゼンテーションツールの作成方法など、研修・セミナーを実施する際の具体的な作業を学びます。</p>	マネージャー オンライン プレイヤー 対面

ビジネススキル 実践PDCA講座

	Eラーニング 0:06:00	■PDCA サイクルとは① PDCA サイクルの全体像 全体像について俯瞰して説明をしていきます。PDCAサイクルについて初めての人も、振り返りをする人にも押さえておくべき内容になっています。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:03:35	■PDCA サイクルとは② PDCA サイクルの効果 PDCAサイクルは何のために活用するフレームなのでしょうか。使うことが目的ではなく、これを使うことによって何が得られるのかについて明確に解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:05:32	■PDCA サイクルとは③ 目的・目標について PDCAサイクルにおいて明確に認識をしておかなければならないのが「目的」と「目標」とは何かということ。認識が違くと成果を生みにくいものになってしまいます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:05:09	■PLAN① 急所を押さえる PDCAサイクルのPLANにおいて成果につながる「計画づくり」。コツは「限られた時間の中で成果を出すために、どのように優先順位を決めるか」がテーマです。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:03:40	■PLAN② 計画修正の仕掛けを入れる PDCAサイクルのPLANにおいて成果につながる「計画づくり」。コツは「計画だけではなく、見直すタイミングと指標を決めておく」という仕掛けづくりです。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:03:42	■PLAN③ 徹底的な具体性を持つ PDCAサイクルのPLANにおいて成果につながる「計画づくり」。コツは「計画している内容の具体性を高める」ことで、実行したときに成果を出すことができます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:03:02	■DO① DOの2つの落とし穴 いざ実行しようとする「壁」が立ちただけで、前に進めずに諦めてしまうことがあります。実行するときには何を気をつければよいのかを解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:05:55	■CHECK① 現状把握と要因分析 CHECKについては間違えて覚えていることが多いステップでもあります。正しく成果につながるCHECKとはどのような内容なのかを解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:04:42	■CHECK② CHECKの2つの落とし穴 CHECKの2段階である「現状把握」と「要因分析」ですが、気を付けないと思えない落とし穴に落ちてしまいます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:05:33	■ACTION① 改善の4つの方向性 ACTIONは単なる改善ではなく、次のPLANにつなげるための改善の方向性を明確にすることです。そして、その方向性には大きく4つの種類があります。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	実践 トレーニング 01:00:00	■PDCAサイクルの回し方講座 PDCAサイクルとは何か？ 効果的なPDCAサイクルの回し方が学べます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■チームで取組む生産性UP手法講座 チーム全体の生産性を高めるために必要な考え方や、高めるためのノウハウや取り組み方が学べます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面

管理職が押さえておくべき労働法

	Eラーニング 0:10:22	<p>■コンプライアンスと管理監督者責任</p> <p>「管理職」を法的に捉えた場合の、定義や責任について学びます。この法的責任を念頭に、管理職が防ぐべき労務リスクについても解説します。</p>	<input type="checkbox"/> マネージャー <input type="checkbox"/> プレイヤー	<input type="checkbox"/> テスト <input type="checkbox"/> レポート
	Eラーニング 0:10:37	<p>■勤怠管理の重要性</p> <p>管理職の大事な役割のひとつである「勤怠管理」の重要性について学びます。勤怠管理の見るポイントや、その他の労務リスク対策の要になることも解説します。</p>	<input type="checkbox"/> マネージャー <input type="checkbox"/> プレイヤー	<input type="checkbox"/> テスト <input type="checkbox"/> レポート
	Eラーニング 0:07:24	<p>■間違えやすい振替休日と代休の管理</p> <p>管理職の勤怠管理の中で、特に間違えやすい「振替休日」と「代休」について学びます。正しく管理しないと割増賃金の未払いにつながりやすい点も解説します。</p>	<input type="checkbox"/> マネージャー <input type="checkbox"/> プレイヤー	<input type="checkbox"/> テスト <input type="checkbox"/> レポート
	Eラーニング 0:11:00	<p>■有給付与に関する法律</p> <p>管理職の勤怠管理の中で、特に注意していただきたい「有給付与」について学びます。法改正による有給休暇の取得義務や、違反した場合のペナルティなども解説します。</p>	<input type="checkbox"/> マネージャー <input type="checkbox"/> プレイヤー	<input type="checkbox"/> テスト <input type="checkbox"/> レポート
	Eラーニング 0:09:45	<p>■労働災害と健康管理</p> <p>通勤や勤務中にケガや病気には、労災保険による補償があります。労働災害が発生した場合の会社の責任、労働災害を未然に防ぐための管理職としての視点を学びます。</p>	<input type="checkbox"/> マネージャー <input type="checkbox"/> プレイヤー	<input type="checkbox"/> テスト <input type="checkbox"/> レポート
	Eラーニング 0:09:48	<p>■採用活動に関する法律</p> <p>管理職にとって重要な活動のひとつである「採用」にも、関連する法律があります。採用トラブルを未然に防ぐため、求人・選考に関わる法律について学びます。</p>	<input type="checkbox"/> マネージャー <input type="checkbox"/> プレイヤー	<input type="checkbox"/> テスト <input type="checkbox"/> レポート
	Eラーニング 0:10:42	<p>■懲戒・解雇に関する法律</p> <p>管理職であれば、部下の懲戒処分や解雇を判断せねばならないこともあるでしょう。それが職権濫用とならないよう、関連する法律を把握しておきましょう。</p>	<input type="checkbox"/> マネージャー <input type="checkbox"/> プレイヤー	<input type="checkbox"/> テスト <input type="checkbox"/> レポート
	Eラーニング 0:10:13	<p>■管理職のハラスメント防止措置義務</p> <p>パワハラ、セクハラ、マタハラ・ケアハラ、それぞれに防止措置が義務化されています。会社としてどのような取り組みが必要か、管理職として何をすべきか、解説します。</p>	<input type="checkbox"/> マネージャー <input type="checkbox"/> プレイヤー	<input type="checkbox"/> テスト <input type="checkbox"/> レポート

■マネジメント

マネジメント 7つのマネジメントスキル講座

	Eラーニング 0:09:26	■共感する～目的とスキル 共感するとは、相手の感情を理解することです。何故相手の感情を理解する必要があるのか？どのように理解すればよいのか？理解をするその先にあるものは？	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:07:23	■質問する～目的と効果 効果的な質問をし、部下に自ら考える思考習慣を身に付けさせること。自ら動く部下を育成し、自立した組織を作るための第一歩が「質問」にあります。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:08:19	■質問する～4つの質問 具体的な4種類の質問について、ただ質問を創り出す力だけでなく、目的を持って質問を活用するコツについてお伝えします。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:07:26	■褒める～目的とスタンス 部下を褒めるのが苦手だという管理職の方は少なくありません。どんな時に褒めるのか？褒めたら部下が慢心しないか？	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:08:38	■褒める時に活かせる4つのこと 具体的な5つの褒め方を通じて、褒める時の言葉の伝え方、どのような点を褒めたらよいのか、ご自身の現場に照らし合わせながら考えることができます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:04:33	■叱る～目的とスタンス 部下を叱れない、最近、そんな管理職が増えているといいます。何故叱れないのか？効果的に叱るためのスタンスについて考える映像です。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:05:00	■叱る時に活かせる5つのこと 具体的な叱るスキルについて、叱る場面や叱る対象を想定しながら考える映像です。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:07:29	■指示する～ゴール達成の為に指示出し 部下が確実にゴール達成するための指示出しの方法はどのようにすればよいのでしょうか。自ら動き自ら考える仕事をさせる指示出しの方法について考えます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:04:11	■報告を受ける～目的 部下が確実にゴール達成するための報告の受け方について考える映像です。報告のさせ方から、適切に報告が行われる仕組み作りまで、現場に合わせ考えます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:06:42	■会議する～会議の目的 会議は何故行う必要があるのでしょうか。会議の目的から、自社の会議を振り返ることを通じた理想の会議についてまで、会議を科学して考えます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:05:28	■会議する～会議の進行方法 会議を行う際に考えるべき準備や設計、そして会議をより活発にするための仕掛けまで、自社の会議をより目的に合わせたものになるよう考えることができます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	実践 トレーニング 01:00:00	■理解する共感力アップレッスン 共感とはなにか？「聴く」コミュニケーションで共感力を磨き、相手が「信頼し、話したい」と思えるような「聴き方」相槌や言い換えなど、聴くスキルをレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■コーチング型質問スキルレッスン～質問スキル編～ 質問する目的とは？マネジメントやメンバー育成に生かせる効果的な質問の種類を学び、質問力を向上させる実践型レッスンです。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■コーチング型質問スキルレッスン～コーチング型質問スキル編～ 質問によりメンバー自らが考え実行につなげる「質問型マネジメント」をロールプレイング形式でレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■伸ばす褒め方レッスン① 褒める目的を学び、実際に「自分がどんなときに褒めているか？」を考え、褒める場面を想定した実践レッスンを行います。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■伸ばす褒め方レッスン② 効果的に褒めることで、メンバーの成長を促進させるコミュニケーションをロールプレイングでトレーニングします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■行動が変わる叱り方レッスン① 叱る目的を学び、問題・課題を認識させるには？自省を促す叱り方をレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■行動が変わる叱り方レッスン② メンバーの課題を改善するために、メンバー自らが行動変革を起こせるような伝え方をロールプレイング形式でレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■チームを動かす指示出しレッスン 指示を出す目的を学び、チームメンバーの役割を明確に、あなたの言葉でチームが動きだす指示の出し方をレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■リーダーの報告の受け方レッスン 状況把握だけで終わらず、チームの行動を加速させる報告の受け方をレッスン形式で学べます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面

	実践 トレーニング 01:00:00	■部下との定期面談レッスン① 雑談で終わらない、メンバーのモチベーションアップ、成長に効果的な面談のためにリーダーが準備することを学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■部下との定期面談レッスン② 共感・質問スキルを用いて、実際にメンバーとの面談を想定したロールプレイングを行います。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 00:30:00	■Iメッセージで褒めるトレーニング 「褒め方」を強化するための徹底実践練習。他社の参加者と一緒にトレーニングをすることで、「できる」を「成果が出せるレベル」にしていく集中トレーニングです。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面

マネジメント 最強組織の作り方講座

	Eラーニング 0:05:51	■最強組織をつくる3つの鉄則 1/2 最強組織が持っている3つの要素を紹介するとともに、どのようにしてそのような組織を作っていくことができるのかを考えます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:09:23	■最強組織をつくる3つの鉄則 2/2 最強組織が持っている3つの要素を紹介するとともに、どのようにしてそのような組織を作っていくことができるのかを考えます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:08:32	■最強組織をつくる5つの手順 1/2 実際に組織を強くしていこうと思ったときに、組織の前に立ちはだかる様々な壁があります。壁を乗り越え、本当の意味で最強の組織をつくるには、手順が重要です。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:05:23	■最強組織をつくる5つの手順 2/2 実際に組織を強くしていこうと思ったときに、組織の前に立ちはだかる様々な壁があります。壁を乗り越え、本当の意味で最強の組織をつくるには、手順が重要です。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	実践 トレーニング 01:00:00	■最強組織の作り方講座「3つの鉄則」①(燃え上がるモチベーション編) 成果を出し続けるために、メンバーの高いモチベーションを引き出し、維持する方法を学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■最強組織の作り方講座「3つの鉄則」② (明確な成功ストーリー・適切なマネジメント編) 成果を出し続けるため持つべき計画と、挽回する仕組みを学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■最強組織の作り方講座「組織作りのステップ」 成果を出し続ける組織を作るステップを、ストーリー仕立てのケーススタディで学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面

トラストコーチング講座～基礎編～

	Eラーニング 0:04:54	■コーチングとは？ コーチングとはなにか、という全体像について説明しています。コーチングについて初めて学ぶ人も、復習をするひとにも、分かりやすく、ポイントを押さえて解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:04:10	■コーチングとティーチングとのちがい この動画では、「コーチング」と「ティーチング」それぞれのもたらす効果、メリット・デメリットを分かりやすく丁寧に解説しています。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:04:01	■コーチングは〇〇しない コーチングのたった一つのルール、なぜ「〇〇をしない」ことが、コーチングにとって重要なのか、コーチングにてどのように活用しているのかを解説している映像です。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:04:19	■セルフトークの秘密 セルフトークとはなにか、について全体像を分かりやすく解説しています。仕事からプライベートまで使える、セルフトークがもたらす効果をお伝えします。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:04:59	■コーチングの効果 コーチングを身につけた場合の効果について、具体例を用いながら解説している映像です。また、コーチングの3原則についても、わかりやすく解説しています。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:04:11	■コーチングの効果をきめるもの コーチングの効果を決めるのは、2ポイントです。このポイントでコーチングの効果が大きく左右されるとも言われています。2つのポイントを丁寧に解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート

トラストコーチング講座～実践編～

PREMIUM 07 実践的コーチング スキル:聴き方	Eラーニング 0:04:25	<p>■実践的コーチングスキル:聴き方</p> <p>コーチングスキルを活かした、聴くスキルをお伝えしています。人の話を聴くときに、気をつける3つのポイントと、どのような効果があるか理解できる映像です。</p>	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
PREMIUM 08 実践的コーチング スキル:話し方	Eラーニング 0:04:05	<p>■実践的コーチングスキル:話し方</p> <p>コーチングスキルを活かした、話し方のスキルをお伝えしています。相手をもっと話してくれる、話したいなと思ってもらえる話し方の3つのポイントをお伝えします。</p>	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
PREMIUM 09 実践的コーチング スキル:質問の仕方	Eラーニング 0:04:53	<p>■実践的コーチングスキル:質問の仕方</p> <p>コーチングスキルの中で「質問」は代表的なスキルです。効果的な質問をするために、すぐ実行できる2つのポイントをお伝えします。</p>	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
PREMIUM 10 実践的コーチング スキル:承認	Eラーニング 0:04:34	<p>■実践的コーチングスキル:承認</p> <p>「承認」とはなにか、なぜ「承認」が大切なのか解説している映像です。この映像では「承認」のなかでも特に「褒める」について詳しくお話しています。</p>	マネージャー プレイヤー	テスト レポート

マネジメントにおけるケーススタディー

[マネジメント] 「マネジメントの役割」 事例ディスカッション 実践トレーニング 01:00:00	実践 トレーニング 01:00:00	<p>■事例ディスカッション『マネジメントの役割』①</p> <p>「マネジメントの最大の役割は？」をテーマに、メンバーの戦力をどのように最大化していくのかをケーススタディ形式で学びます。</p>	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
[マネジメント] 「マネジメントの役割」 事例ディスカッション 実践トレーニング 01:00:00	実践 トレーニング 01:00:00	<p>■事例ディスカッション『マネジメントの役割』②</p> <p>「マネジメントの最大の役割は？」をテーマに、メンバーの戦力をどのように最大化していくのかをケーススタディ形式で学びます。</p>	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
[マネジメント] 「メンバーモチベーションアップ」 事例ディスカッション 実践トレーニング 01:00:00	実践 トレーニング 01:00:00	<p>■事例ディスカッション『メンバーモチベーションアップ』①</p> <p>「やる気のないメンバーへのマネジメント」をテーマに、モチベーションとは何か？どのようにメンバーにアプローチすればいいのかをケーススタディ形式で学びます。</p>	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
[マネジメント] 「メンバーモチベーションアップ」 事例ディスカッション 実践トレーニング 01:00:00	実践 トレーニング 01:00:00	<p>■事例ディスカッション『メンバーモチベーションアップ』②</p> <p>「やる気のないメンバーへのマネジメント」をテーマに、モチベーションとは何か？どのようにメンバーにアプローチすればいいのかをケーススタディ形式で学びます。</p>	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
[マネジメント] 「主体性を引き出す」 事例ディスカッション 実践トレーニング 01:00:00	実践 トレーニング 01:00:00	<p>■事例ディスカッション『主体性を引き出す』①</p> <p>「受け身で仕事をするメンバーへのマネジメント」をテーマに、理想的なリーダーシップの取り方について、ケーススタディ形式で学びます。</p>	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
[マネジメント] 「主体性を引き出す」 事例ディスカッション 実践トレーニング 01:00:00	実践 トレーニング 01:00:00	<p>■事例ディスカッション『主体性を引き出す』②</p> <p>「受け身で仕事をするメンバーへのマネジメント」をテーマに、理想的なリーダーシップの取り方について、ケーススタディ形式で学びます。</p>	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
[マネジメント] 「メンバーの生産性アップ」 事例ディスカッション 実践トレーニング 01:00:00	実践 トレーニング 01:00:00	<p>■事例ディスカッション『メンバーの生産性アップ』①</p> <p>「時間に追われて成果が出ないメンバーへのマネジメント」をテーマに、生産性を高めるためどのような働きかけをする必要があるか、ケーススタディ形式で学びます。</p>	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
[マネジメント] 「メンバーの生産性アップ」 事例ディスカッション 実践トレーニング 01:00:00	実践 トレーニング 01:00:00	<p>■事例ディスカッション『メンバーの生産性アップ』②</p> <p>「時間に追われて成果が出ないメンバーへのマネジメント」をテーマに、生産性を高めるためどのような働きかけをする必要があるか、ケーススタディ形式で学びます。</p>	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
[マネジメント] 「事例ディスカッション リモートワーク」 実践トレーニング 01:00:00	実践 トレーニング 01:00:00	<p>■事例ディスカッション『リモートワークマネジメント』</p> <p>これまで成果を出していたはずのメンバーがリモートワークとなり成果が出せなくなった要因とそのマネジメント方法をケーススタディ形式で学びます。</p>	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面

マネジメント 目標設定とフィードバック法

	実践 トレーニング 01:00:00	■ライフプラン・キャリアプラン面談講座 ライフプランやキャリアプランとは何か？ なぜ部下にライフプランやキャリアプランを作成させるのか？ 面談の進め方のポイントや注意点を学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■意欲UPの目標設定面談レッスン① 「効果的な目標設定の方法」「あいまいな目標にしないコツ」など、メンバーと共に目標設定する上で大切なポイントを学べるレッスンです。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■意欲UPの目標設定面談レッスン② 部下の意欲アップや成長促進につながる定期面談の進め方をロールプレイング形式でレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■成長を実現！フィードバックレッスン① 納得感のあるフィードバックの伝え方、ダメ出しで終わらない褒める・叱るなどのコミュニケーションスキルを用いたフィードバック方法をレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■成長を実現！フィードバックレッスン② 個別面談を想定したフィードバックレッスン、個の成長、チームの成長につながるフィードバックの仕方をロールプレイング形式でレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面

マネジメント 目標設定とフィードバック法

	実践 トレーニング 01:00:00	■PDCAマネジメント「PDCAサイクルと質問」 部下やチームが自走できるようになるために、PDCAサイクルに対する理解を深め、効果的なアプローチ方法を学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■PDCAマネジメント「目的と目標」 目的しかないPDCAサイクルはどんなリスクがあるか？ 目標しかないリスクはどんなリスクがあるか？ 目的と目標について学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■PDCAマネジメント「部下のフェーズごとのマネジメント」 ご自分のマネジメントスタイルを振り返るとともに、部下のフェーズにあわせてマネジメントする基本的な考え方を学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■PDCAマネジメント「質問の幅を広げる」 部下やチームが自走を加速させる「質問」。その特徴と使い方を学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■PDCAマネジメント「PLAN設計のコツ」 目的・目標を達成するための行動計画をつくるコツを学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■PDCAマネジメント「CHECKを仕組みにする」 Checkが機能しない原因とCheckを仕組み化するポイントを学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■PDCAマネジメント「ACTIONのフレーム」 4つの方向性でActionを整理し、改善・次の一手の発想を広げるコツを学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■PDCAマネジメント「PDCAが加速する会議運営」 会議をきっかけにして部下やチームのPDCAサイクルが加速する。そんな会議を実現する進行方法や出口を学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■PDCAマネジメント「フィードバックとフィードフォワード」 部下の意欲的な行動や改善を引き出すフィードバック・フィードフォワード方法を学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■PDCAマネジメント「タイプ別マネジメント①」 ルーキータイプとウォーリータイプのそれぞれに対し、自走を促す効果的な質問のポイントを学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■PDCAマネジメント「タイプ別マネジメント②」 シーソータイプとハイパーフォーマータイプのそれぞれに対し、自走を加速させる効果的な質問のポイントを学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面

■セールスキル

営業力強化講座

	Eラーニング 0:08:38	■テレアポ力の向上① 基礎的な考え方から、アポイント獲得のために必要なトーク設計、話し方、応酬話法等、現場ですぐに使えるスキルまで徹底解説した映像です。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:07:27	■テレアポ力の向上② 基礎的な考え方から、アポイント獲得のために必要なトーク設計、話し方、応酬話法等、現場ですぐに使えるスキルまで徹底解説した映像です。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:07:08	■ヒアリング力強化① 営業マンがお客様との対話の中で発揮する必要があるヒアリング力。お客様の真のニーズを掴むヒアリング手法を徹底解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:08:03	■ヒアリング力強化② 営業マンがお客様との対話の中で発揮する必要があるヒアリング力②です。お客様の真のニーズを掴むヒアリング手法を徹底解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:06:42	■ヒアリング力強化③ 営業マンがお客様との対話の中で発揮する必要があるヒアリング力③です。お客様の真のニーズを掴むヒアリング手法を徹底解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:06:25	■プレゼンスキル向上① プレゼンを行う上で重要な7つのポイントと、魅力的なプレゼンを作る為に必要な5つのポイントを徹底解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:04:08	■プレゼンスキル向上② プレゼンテーションスキル向上②です。プレゼンを行う上で重要な7つのポイントと、魅力的なプレゼンを作る為に必要な5つのポイントを徹底解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:06:07	■クロージング力向上① 営業活動の最後の仕上げになるクロージング話法、次へつなげる商談の切り上げ方など、具体的なクロージング手法を徹底解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:05:16	■クロージング力向上② クロージング力向上②です。営業活動の最後の仕上げになるクロージング話法、次へつなげる商談の切り上げ方など、具体的なクロージング手法を徹底解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:05:29	■クロージング力向上③ クロージング力向上③です。営業活動の最後の仕上げになるクロージング話法、次へつなげる商談の切り上げ方など、具体的なクロージング手法を徹底解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:07:43	■営業のPDCAサイクル 最後は目標達成のために活用していくPDCAサイクルについて営業の現場に当てはめながら解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	実践 トレーニング 01:00:00	■営業の為にテレアポレッスン① 新規開拓を想定したテレアポレッスン、声で伝わる第一印象やメリットの伝え方をレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■営業の為にテレアポレッスン② アポイント(約束)確保までのステップ、お客様との電話のやりとりを想定したロールプレイング形式のレッスンです。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■営業のニーズヒアリングレッスン① 相手のニーズを引き出す魔法の6質問とは？相手のニーズをお客様と共に明確にする効果的な質問を学び、ニーズヒアリングの力を向上させるレッスンです。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■営業のニーズヒアリングレッスン② 成約確率を飛躍的に高めるために、ヒアリングの場面で必ず確認することや活用する質問を実践形式でレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■営業の為に会社・商品説明レッスン① 他社との違いや自社の魅力を明確にし、アピールする方法をレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■営業の為に会社・商品説明レッスン② 限られた時間の中で自社の魅力を感じてもらうには？信頼獲得につながる会社・商品説明をレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■営業の為にクロージングレッスン① クロージングとは何をすることなのか？セールスステップごとのクロージング、強引に押し切らないクロージング方法をレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■営業の為にクロージングレッスン② クロージング時に効果的な3つの質問をケーススタディを交えながらレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面

■DX概論

DX概論コース①

DXとは何か？ 自社でDXに取り組む際に 持っておくべき視点とは	Eラーニング 0:05:43	■DXとは何か？自社でDXに取り組む際に持っておくべき視点とは DXとは何か？自社でDXに取り組む際に持っておくべき視点についても解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
DX推進を準備・実施する際に 理解しておくべき 「働き方改革」の仕組みと 取り組むべきポイント	Eラーニング 0:04:38	■DX推進を準備・実施する際に理解すべき「働き方改革」の仕組みとポイント DX推進を準備・実施する際に理解しておくべき「働き方改革」の仕組みと取り組むべきポイントについて解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
DXを企業で推進するための 目的とは？	Eラーニング 0:11:44	■DXを企業で推進するための目的とは？ DXを企業で推進するための目的について解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート

DX概論コース②

「デジタル人材」 とは何か	Eラーニング 0:03:42	■『デジタル人材』とは何か 時代や環境の変化によって変わる企業に必要な人材の歴史を辿りつつ、「デジタル人材」の定義についてお伝えします。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
なぜ新たに「デジタル人材」 が必要なのか	Eラーニング 0:03:59	■なぜ新たに『デジタル人材』が必要なのか なぜ今「デジタル人材」が必要と言われているのか、ITを軸に整理し解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
あるべき 「リスクリング」とは	Eラーニング 0:04:24	■あるべきリスクリングとは リスクリングとは何か？「デジタル人材」を育成するために取り組むべきリスクリングについて解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
デジタル人材としての スキルアップ事例	Eラーニング 0:04:53	■デジタル人材としてのスキルアップ事例 主に利用者の立場から「デジタル人材」としてのスキルアップ事例をお伝えします。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート



DX概論コース③

デジタル人材になるためには その1	Eラーニング 0:07:28	■デジタル人材になるためには その1 アナログ人材とデジタル人材の定義、デジタル人材になる成功のポイントをお伝えします。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
デジタル人材になるためには その2	Eラーニング 0:09:35	■デジタル人材になるためには その2 アナログ人材とデジタル人材の定義、デジタル人材になる成功のポイントをお伝えします。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
デジタル人材を生み出す 組織を創るには	Eラーニング 0:15:58	■デジタル人材を生み出す組織を創るには 組織の環境づくりの成功のポイントを企業事例を交えてお伝えします。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
改善し続けられる 組織であるために	Eラーニング 0:11:04	■改善し続けられる組織であるために 自社でDXを推進するために必要な投資対効果の考え方をお伝えします。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート

■マーケティング

マーケティング入門

マーケティング入門 マーケティングの基礎概念	Eラーニング 0:07:35	■マーケティングの基礎概念 そもそもマーケティングとは何を目的とした活動なのか?という基礎概念を解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
マーケティング入門 環境分析「ニーズとウォンツ」	Eラーニング 0:08:24	■環境分析 ニーズとウォンツ マーケティングの入り口である「環境分析」に取り組むには具体的にどのようなことをすればいいのでしょうか。環境分析の手順について解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
マーケティング入門 環境分析「ニーズとウォンツ」 ＜演習＞	Eラーニング 0:08:32	■環境分析 ニーズとウォンツ 演習 環境分析における「ニーズとウォンツ」について、演習を通して理解をしていきましょう。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
マーケティング入門 環境分析「PEST分析」	Eラーニング 0:08:39	■環境分析 PEST 分析環境分析のプロセスである「PEST分析」について具体的に解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
マーケティング入門 環境分析「3C分析」	Eラーニング 0:10:40	■環境分析 3C分析 環境分析のプロセスである「3C分析」について具体的に解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
マーケティング入門 環境分析「SWOT分析による戦略目標導出」	Eラーニング 0:08:08	■環境分析 SWOT分析による戦略目標導出 環境分析のプロセスである「SWOT分析による戦略目標導出」について具体的に解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
マーケティング入門 環境分析「SWOT分析」 ＜演習＞	Eラーニング 0:02:42	■環境分析 SWOT分析 演習 「SWOT分析による戦略目標導出」について演習をもとにさらに詳しく理解していきましょう。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
マーケティング入門 環境分析「SWOT分析」 ＜演習解説＞	Eラーニング 0:11:58	■環境分析 SWOT分析 演習解説 「SWOT分析による戦略目標導出」の演習について、参考分析例をご紹介しますながら演習の解説をしていきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
マーケティング入門 ターゲット設定「セグメンテーション」	Eラーニング 0:11:34	■ターゲット設定 セグメンテーション 基本戦略の構築プロセスである「ターゲット設定」のうち、「セグメンテーション」について具体的に解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
マーケティング入門 ターゲット設定「ターゲティング」	Eラーニング 0:09:53	■ターゲット設定 ターゲティング 基本戦略の構築プロセスである「ターゲット設定」のうち、「ターゲティング」について演習をしながら理解していきましょう。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
マーケティング入門 ターゲット設定 ＜演習解説＞	Eラーニング 0:10:12	■ターゲット設定 演習解説 「ターゲット設定」の演習について解説をもとにさらに理解していきましょう。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
マーケティング入門 ポジショニング「ポジショニングの具体的手順」	Eラーニング 0:10:20	■ポジショニング ポジショニングの具体的手順 基本戦略の構築プロセスである「ポジショニング」について、具体的な手順を解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
マーケティング入門 ポジショニング「事例解説と留意ポイント」	Eラーニング 0:10:56	■ポジショニング 事例解説と留意ポイント 基本戦略の構築プロセスである「ポジショニング」について、事例解説と留意ポイントをお伝えします。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
マーケティング入門 プロダクト戦略「基本の考え方」	Eラーニング 0:06:29	■プロダクト戦略 基本の考え方 具体的な施策の設計立案のプロセスである「プロダクト戦略」の基本的な考え方をお伝えしていきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
マーケティング入門 プロダクト戦略「プロダクト3層構造」	Eラーニング 0:10:01	■プロダクト戦略 プロダクト3層構造 「プロダクト戦略」において、どんな製品をつくるのかを考えるフレームワークの「プロダクト3層モデル」を解説していききます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
マーケティング入門 価格戦略「基本の考え方」	Eラーニング 0:07:37	■価格戦略 基本の考え方 「価格戦略」の基本的な考え方について、詳しく解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
マーケティング入門 価格戦略「競争環境と価格」	Eラーニング 0:08:38	■価格戦略 競争環境と価格 「価格戦略」における「競争環境と価格」について具体的に解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
マーケティング入門 流通戦略「基本の考え方」	Eラーニング 0:09:43	■流通戦略 基本の考え方 「流通戦略」の基本的な考え方について、詳しく解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
マーケティング入門 流通戦略「チャンネル機能の差」	Eラーニング 0:05:14	■流通戦略 チャンネル機能の差 「流通戦略」における「チャンネル機能の差」について具体的に解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート

 コミュニケーション戦略 戦略 「基本の考え方」	Eラーニング 0:12:40	■コミュニケーション戦略 基本の考え方 「コミュニケーション戦略」の基本的な考え方について、詳しく解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
 コミュニケーション戦略 戦略 「具体施策の立案」	Eラーニング 0:09:37	■コミュニケーション戦略 具体施策の立案 「コミュニケーション戦略」における「具体施策の立案」について、具体的に解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート

■財務経理





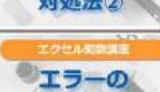
財務経理入門コース

財務経理入門コース 会社は財産や借金を、 どれだけ抱えているの？ <small>貸借対照表のキホン</small>	Eラーニング 0:05:56	■会社は財産や借金を、どれだけ抱えているの？ 貸借対照表のキホン 会社の健康状態が良いのか、悪いのかを判断できる決算書が「貸借対照表」です。貸借対照表がどのように作られているのか、貸借対照表の基本を解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
財務経理入門コース 会社の健康状態を 見抜くには？ <small>自己資本比率</small>	Eラーニング 0:05:23	■会社の健康状態を見抜くには？ 自己資本比率 会社の健康状態を見抜くために、押さえておきたい重要な指標が「自己資本比率」。自己資本比率の基本的な見方について、詳しく解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
財務経理入門コース 会社が1年以内に 倒産する危険性は？ <small>流動比率</small>	Eラーニング 0:05:27	■会社が1年以内に倒産する危険性は？ 流動比率 会社が1年以内に倒産する危険性があるのか、ないのかを判断するバロメーターが「流動比率」です。流動比率の基本的な見方について、詳しく解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
財務経理入門コース いつまで売上げがなくても 大丈夫か？ <small>手許流動性</small>	Eラーニング 0:05:59	■いつまで売上げがなくても大丈夫か？ 手許流動性 「手許流動性」とは、何か月分の売上に相当する現金預金を持っているか、という指標です。なぜこの指標を押さえておくべきなのか、詳しく解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
財務経理入門コース 会社は1年間で、 どれだけ儲けたのか？ <small>損益計算書のキホン</small>	Eラーニング 0:06:52	■会社は1年間で、どれだけ儲けたのか？ 損益計算書のキホン 決算日までの1年間の経営成績を示したものが「損益計算書」です。損益計算書で示される5つの利益が意味するところを、詳しく解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
財務経理入門コース なぜ売上げは増えたのに、 利益は減ったのか？ <small>売上総利益率</small>	Eラーニング 0:07:01	■なぜ売上げは増えたのに、利益は減ったのか？ 売上総利益率 会社が現状より利益を上げたい、経営を改善したい場合、まず初めにチェックしたいのが「売上総利益率」です。売上総利益率をチェックするポイントについて解説します。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
財務経理入門コース その費用、売上が 増えると、どうなるの？ <small>変動費と固定費</small>	Eラーニング 0:07:46	■その費用、売上が増えると、どうなるの？ 変動費と固定費 損益計算書にはいろんな費用がありますが、これらの費用は大きく「変動費」と「固定費」の2つに分類されます。変動費と固定費の違いについて、解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
財務経理入門コース いくら売上げがあれば、 黒字になるの？ <small>損益分岐点売上高</small>	Eラーニング 0:06:55	■いくら売上げがあれば、黒字になるの？ 損益分岐点売上高 いくら売上げがあれば、黒字になるのかを示したものが「損益分岐点売上高」です。2社の例を数字を使って比較しながら、詳しく解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
財務経理入門コース 赤字転落まで、 どのくらい余裕あるの？ <small>損益分岐点比率</small>	Eラーニング 0:05:34	■赤字転落まで、どのくらい余裕あるの？ 損益分岐点比率 赤字転落までの余裕度を示す指標が「損益分岐点比率」です。損益計算書の数字を「ボックス図」に記載して、「損益分岐点比率」について詳しく解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
財務経理入門コース どこに手をつければ、 利益を出しやすいの？ <small>利益への影響分析</small>	Eラーニング 0:07:24	■どこに手をつければ、利益を出しやすいの？ 利益への影響分析 「損益分岐点比率」を下げると、利益を出しやすくなります。損益分岐点比率を下げる4つのアプローチを紹介し、何が効果的なのか、詳しく解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
財務経理入門コース 従業員は、どれくらい 利益貢献しているの？ <small>労働生産性、労働分配率</small>	Eラーニング 0:05:46	■従業員は、どれくらい利益貢献しているの？ 労働生産性、労働分配率 従業員の生産性を分析する代表的な指標が、「労働生産性」と「労働分配率」です。この2つの指標の意味するところを、詳しく解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
財務経理入門コース 会社は、どんなお金の 使い方をしているの？ <small>キャッシュフロー計算書のキホン</small>	Eラーニング 0:07:20	■会社は、どんなお金の使い方をしてるの？ キャッシュフロー計算書のキホン 決算日までの一定期間に、どの活動でお金が増減したかを示す「キャッシュフロー計算書」。3つの活動区分と、利益とキャッシュフローの違いについて解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
財務経理入門コース このお金の使い方、 会社はどういう状況なの？ <small>キャッシュフローの8パターン</small>	Eラーニング 0:07:13	■このお金の使い方、会社はどういう状況なの？ キャッシュフローの8パターン キャッシュフロー計算書の「3つの活動の総額」がプラスかマイナスかを把握するだけで、会社の状況を推測することができます。8つの例を使って解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
財務経理入門コース その利益を上げるのに、 いくら投資が必要か？ <small>投資利益率、総資産利益率</small>	Eラーニング 0:06:06	■その利益を上げるのに、いくら投資が必要か？ 投資利益率、総資産利益率 企業投資においては、いかに少ない投資額で大きな利益を上げるか、という投資効率が重要になります。ケーススタディを使って指標について解説していきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
財務経理入門コース この決算書って、本当に 正しいのだろうか？ <small>粉飾決算の危険性</small>	Eラーニング 0:06:47	■この決算書って、本当に正しいのだろうか？ 粉飾決算の危険性 残念なことに「粉飾決算」と呼ばれる虚偽の決算書が作られてしまうことがあります。どのようなポイントを押さえ、粉飾決算を見抜くことができるか、解説します。	マネージャー テスト プレイヤー レポート

エクセルスキルアップ講座

<p>エクセルスキルアップ講座</p> <p>効率の上がる入力の方法①</p>	<p>Eラーニング</p> <p>0:06:25</p>	<p>■効率の上がる入力の方法①</p> <p>エクセルの操作において、複数の箇所に同じ文字を同時に入力するための手法を解説します。</p>	<p>マネージャー</p> <p>プレイヤー</p>	<p>テスト</p> <p>レポート</p>
<p>エクセルスキルアップ講座</p> <p>効率の上がる入力の方法②</p>	<p>Eラーニング</p> <p>0:04:41</p>	<p>■効率の上がる入力の方法②</p> <p>エクセルの操作において、オートフィルの機能を活用して、文字を一括入力するための方法を、カレンダー作成を例に解説します。</p>	<p>マネージャー</p> <p>プレイヤー</p>	<p>テスト</p> <p>レポート</p>
<p>エクセルスキルアップ講座</p> <p>効率の上がる入力の方法③</p>	<p>Eラーニング</p> <p>0:04:04</p>	<p>■効率の上がる入力の方法③</p> <p>エクセルの文字を分けて入力する方法を、フラッシュフィルという機能を活用して実施します。そのための方法を解説します。</p>	<p>マネージャー</p> <p>プレイヤー</p>	<p>テスト</p> <p>レポート</p>
<p>エクセルスキルアップ講座</p> <p>おすすめショートカットキー</p>	<p>Eラーニング</p> <p>0:05:32</p>	<p>■おすすめショートカットキー</p> <p>上書き保存、範囲選択、中断など頻繁に使用する機能のショートカットキーをご紹介します。</p>	<p>マネージャー</p> <p>プレイヤー</p>	<p>テスト</p> <p>レポート</p>
<p>エクセルスキルアップ講座</p> <p>困らない初期設定(数字編)</p>	<p>Eラーニング</p> <p>0:05:18</p>	<p>■困らない初期設定(数字編)</p> <p>エクセルで数字を扱う場合に、無駄なスペースが出てしまうなどのエラーが出てしまいやすいです。エラーが出ずに設定する方法を解説します。</p>	<p>マネージャー</p> <p>プレイヤー</p>	<p>テスト</p> <p>レポート</p>
<p>エクセルスキルアップ講座</p> <p>困らない初期設定(日付編)</p>	<p>Eラーニング</p> <p>0:06:52</p>	<p>■困らない初期設定(日付編)</p> <p>エクセルで様々な資料を作成しますが、多くの資料においても日付は必要不可欠です。そんな日付の決まりごとについて解説していきます。</p>	<p>マネージャー</p> <p>プレイヤー</p>	<p>テスト</p> <p>レポート</p>
<p>エクセルスキルアップ講座</p> <p>ウィンドウ表示の工夫で効率アップ</p>	<p>Eラーニング</p> <p>0:05:36</p>	<p>■ウィンドウ表示の工夫で効率アップ</p> <p>エクセルでは複数のウィンドウを表示して作業する場合も多いです。作業を効率的にするウィンドウ表示の方法をお伝えします。</p>	<p>マネージャー</p> <p>プレイヤー</p>	<p>テスト</p> <p>レポート</p>
<p>エクセルスキルアップ講座</p> <p>検索と置換を駆使して一発変換</p>	<p>Eラーニング</p> <p>0:06:32</p>	<p>■検索と置換を駆使して一発変換</p> <p>大量のデータから特定の文字を探し出す検索機能と特定の文字を別の文字に瞬時に置き換える置換機能について解説していきます。</p>	<p>マネージャー</p> <p>プレイヤー</p>	<p>テスト</p> <p>レポート</p>
<p>エクセルスキルアップ講座</p> <p>便利なコピー・移動の操作</p>	<p>Eラーニング</p> <p>0:06:36</p>	<p>■便利なコピー・移動の操作</p> <p>エクセルを使った業務の中でコピー・移動の操作は多く使われます。エクセル実務で使えるコピー・移動の操作について解説していきます。</p>	<p>マネージャー</p> <p>プレイヤー</p>	<p>テスト</p> <p>レポート</p>
<p>エクセルスキルアップ講座</p> <p>数式の基礎</p>	<p>Eラーニング</p> <p>0:06:03</p>	<p>■数式の基礎</p> <p>数式の作成や修正に必要な知識はエクセル業務に欠かせません。エクセル実務で重要な数式の基礎知識をお伝えします。</p>	<p>マネージャー</p> <p>プレイヤー</p>	<p>テスト</p> <p>レポート</p>
<p>エクセルスキルアップ講座</p> <p>困らない初期設定(表編)</p>	<p>Eラーニング</p> <p>0:08:39</p>	<p>■困らない初期設定(表編)</p> <p>文字のサイズや罫線の設定などちょっとした工夫で作業効率を上げることができます。ここでは納品書を例にスピーディーに体裁よく仕上げるコツをお伝えします。</p>	<p>マネージャー</p> <p>プレイヤー</p>	<p>テスト</p> <p>レポート</p>

エクセル関数講座

 <p>エクセル関数講座 関数の基礎</p>	<p>Eラーニング 0:06:15</p> <p>■関数の基礎 業種・職種を問わず、Excelを使いこなすうえで、関数の知識は必須です。関数を使った数式を自由自在に作れるようになるための基礎知識をお伝えします。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
 <p>エクセル関数講座 関数で集計しやすいデータを作る方法</p>	<p>Eラーニング 0:07:48</p> <p>■関数で集計しやすいデータを作る方法 日々の業務の中で行われる集計や分析に欠かせないのが関数の知識です。各関数の基礎知識と活用方法を知って関数の数式を作れるようになりましょう。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
 <p>エクセル関数講座 SUM関数の使い方</p>	<p>Eラーニング 0:06:32</p> <p>■SUM関数の使い方 数多くあるExcel関数の中で、一番活用されているのは「SUM関数」です。3種類の表を使って、SUM関数の便利な使い方を紹介いたします。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
 <p>エクセル関数講座 COUNTA関数の使い方</p>	<p>Eラーニング 0:07:28</p> <p>■COUNTA関数の使い方 入力されている数を数えるのに便利な「COUNTA関数」の使い方についてご紹介します。合わせて「COUNT関数」との違いも説明します。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
 <p>エクセル関数講座 ROUND関数の使い方</p>	<p>Eラーニング 0:08:25</p> <p>■ROUND関数の使い方 端数を四捨五入する「ROUND関数」についてご紹介します。合わせて切り捨て切り上げの方法もお伝えします。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
 <p>エクセル関数講座 IF関数の使い方</p>	<p>Eラーニング 0:06:06</p> <p>■IF関数の使い方 IF関数は実務に欠かせない関数の一つですが、難しい関数・独学では習得しにくい関数です。IF関数活用のポイントをお伝えします。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
 <p>エクセル関数講座 式のコピーに必須の参照形式</p>	<p>Eラーニング 0:05:54</p> <p>■式のコピーに必須の参照形式 数式のセル番地に「\$マーク」が付いているのを見たことがありますか？数式をコピーするときには欠かせない知識です。セルの参照形式についてご説明します。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
 <p>エクセル関数講座 COUNTIF関数の使い方</p>	<p>Eラーニング 0:02:47</p> <p>■COUNTIF関数の使い方 データを数えるCOUNT関数やCOUNTA関数は指定した範囲を無条件に数えてくれます。条件に合ったデータを数えるCOUNTIF関数をお教えいたします。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
 <p>エクセル関数講座 SUMIF関数の使い方</p>	<p>Eラーニング 0:03:26</p> <p>■SUMIF関数の使い方 SUMIF関数は、特定の条件に合ったデータを集計してくれる関数です。ここでは、SUMIF関数の使い方をご説明します。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
 <p>エクセル関数講座 VLOOKUP関数の使い方①</p>	<p>Eラーニング 0:04:51</p> <p>■VLOOKUP関数の使い方① VLOOKUP関数は様々な現場で広く利用されており、実務に必須の関数です。ここでは、VLOOKUP関数の基本的な使い方をお伝えします。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
 <p>エクセル関数講座 VLOOKUP関数の使い方②</p>	<p>Eラーニング 0:04:48</p> <p>■VLOOKUP関数の使い方② VLOOKUP関数は業種・職種を問わず広く利用されている便利な関数です。その検索方法には2種類あります。ここでは近似値による検索についてお伝えします。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
 <p>エクセル関数講座 自動拡張する表の作り方</p>	<p>Eラーニング 0:06:14</p> <p>■自動拡張する表の作り方 関数などを使っている表にデータを追加した時、数式内のセル番地を修正する必要があります。表の範囲が自動的に拡張する表の作り方をお教えいたします。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
 <p>エクセル関数講座 データの並べ替え</p>	<p>Eラーニング 0:04:15</p> <p>■データの並べ替え 金額の大きい順や日付の新しい順、また複数の項目で表のデータを並べ替えたいと思ったことはありませんか？表のデータを並べ替える方法をお教えします。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
 <p>エクセル関数講座 エラーの対処法①</p>	<p>Eラーニング 0:03:11</p> <p>■エラーの対処法① エラーをそのまま放置したり、間違った対処法をとっていませんか？ここでは関数を使ったエラーの解消法を伝えます。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
 <p>エクセル関数講座 エラーの対処法②</p>	<p>Eラーニング 0:04:36</p> <p>■エラーの対処法② Excelにはエラーを感知し、その原因を教えてくれて、さらにエラーを対処してくれる便利な機能があります。エラーオプションを使ったエラーの対処法をお伝えします。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
 <p>エクセル関数講座 エラーの対処法③</p>	<p>Eラーニング 0:03:45</p> <p>■エラーの対処法③ Excelの数式がエラーになってしまう原因はいろいろあります。ここでは、エラーオプションでは解決できないエラーの対処方法をお伝えします。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>

PowerPoint資料作成

読みやすく意図が伝わる資料のポイント	Eラーニング 0:06:41	■読みやすく意図が伝わる資料のポイント 読みやすく意図が伝わりやすい資料とはなにか、事例も紹介しながら、具体的にお伝えしていきます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
色の使い方	Eラーニング 0:08:08	■色の使い方 色の使い方一つで、相手に伝わる内容が全く変わってきます。意図を的確に伝えるために、最も重要な色の使い方について学び、実践に活かしていきましょう。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
色が相手に与える印象と心理的効果	Eラーニング 0:03:58	■色が相手に与える印象と心理的効果 伝えたい内容と色の効果を合わせることで、直感的に理解を促すことができます。伝えたいことに対して、どのような色が効果的なのかを知り、活用していきましょう。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
フォント選びのコツ	Eラーニング 0:06:32	■フォント選びのコツ 相手に与えたいイメージが伝わるように、戦略的にフォントを選ぶことがお勧めです。どのフォントを使えば、相手に的確に伝わるのかポイントをお伝えいたします。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
PowerPointの基本操作	Eラーニング 0:05:16	■PowerPointの基本操作① PowerPointの基礎操作をお伝えします。この動画では、図形の基本操作である「挿入方法」「複数の図形を選択する方法」「書式を変更する方法」をお伝えします。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
PowerPointの基本操作	Eラーニング 0:03:44	■PowerPointの基本操作② PowerPointの基礎操作をお伝えします。この動画では、「コネクターの使い方」について具体的にお伝えします	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
PowerPointの基本操作	Eラーニング 0:09:46	■PowerPointの基本操作③ この動画では、図形を動かす操作「回転させる」「重なり順を変更する」「一瞬で整列させる・グループ化」について学んでいきましょう。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
PowerPointの基本操作	Eラーニング 0:04:26	■PowerPointの基本操作④ この動画では、テキストに関する「機能」「図形」「テキストボックスにテキストを入力する」について学んでいきましょう。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
PowerPointの基本操作	Eラーニング 0:05:35	■PowerPointの基本操作⑤ この動画では、テキストに関する機能の応用編として、「箇条書き」「段落番号と段落」「改行」について学んでいきましょう。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
スライドマスターを使ってオリジナルテンプレートをつくる	Eラーニング 0:02:28	■スライドマスターを使ってオリジナルテンプレートをつくる① この動画では、スライドマスターの役割について紹介します。PowerPointを無駄なく使いこなすには、スライドマスターを“正しく”使うことが重要です。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
スライドマスターを使ってオリジナルテンプレートをつくる	Eラーニング 0:04:10	■スライドマスターを使ってオリジナルテンプレートをつくる② この動画では、スライドマスターの応用として、プレースホルダーの使い方をお伝えします。プレースホルダーを使って、オリジナルレイアウトを作っていきます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
スライドマスターを使ってオリジナルテンプレートをつくる	Eラーニング 0:04:03	■スライドマスターを使ってオリジナルテンプレートをつくる③ この動画では、スライドマスターの応用として、表紙の作り方をお伝えします。スライドマスターを使って、読みたくなるような表紙を作っていきます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
読みやすい画面構成について	Eラーニング 0:02:33	■読みやすい画面構成について① 読みやすいスライドを作るとき、レイアウトにも注意が必要です。ケーススタディをもとに、読みやすい資料のレイアウトを確認しましょう。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
読みやすい画面構成について	Eラーニング 0:03:24	■読みやすい画面構成について② 綺麗な画面をつくるために、意識してほしいこと「画面上にテキストが散らばっているときは図形の中に収める」ということをケーススタディーでお伝えします。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
スライド上の情報のまとめ方	Eラーニング 0:04:52	■スライド上の情報のまとめ方 情報を分類して、ひとまとまりにし、どの情報がどの情報に付随しているのか、わかりやすくまとめる方法をお伝えします。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
図解を用いて情報をビジュアル化する	Eラーニング 0:04:02	■図解を用いて情報をビジュアル化する フローチャートを使って情報を整理すると、早く理解することができ、読みやすい資料になります。シンプルなフローチャートを作るワークにて学んでいきましょう。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
PowerPointのアイコンでビジュアルアップ	Eラーニング 0:01:59	■PowerPointのアイコンでビジュアルアップ PowerPointでアイコンを使いたい場合の方法をお伝えします。アイコンを使って、資料のビジュアルをアップさせましょう。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
ビジュアルアップの小手先技	Eラーニング 0:04:07	■ビジュアルアップの小手先技 ビジュアルアップのための小手先技を5つお伝えします。ちょっとしたコツで、ビジュアルアップにつながりますので、ぜひ覚えて使ってみてください。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
よりの確に伝わる文章表現	Eラーニング 0:03:46	■よりの確に伝わる文章表現 資料に記載する文章は「いかに的確に伝えるか」が重要です。資料に記載する文章作成についてのコツやポイントをお伝えします。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
資料作りの手順とストーリーの作り方	Eラーニング 0:12:05	■資料作りの手順とストーリーの作り方 資料の作り方によって、進捗率が大きく変わってきます。資料を作るときに必ず行っていただきたい工程をお伝えします。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート



ABC Training

CONTENTS GUIDE

02. 階層・テーマ別カテゴリー

ビジネスパフォーマンス
を高める

マネジメントコース



■ビジネスパフォーマンスを高めるコース

ビジネスパーソンとして、出したい成果・求められる結果を生み出すために効果的なあり方・考え方・スキルを身に付けることができるコースです。日常業務の生産性を高めるものから、トラブル対応や業務改善に効果的なノウハウ、ロジカルシンキングなどのハイパフォーマンスに必要な思考・マインドを鍛えることができます。

<p>指示受け 上司の曖昧な指示で 固まらないための4つの技術 00:05:57</p>	<p>Eラーニング 0:05:57</p> <p>■指示受け～上司の曖昧な指示で固まらない4つの技術 曖昧な指示でもバリバリと仕事を進めることができる指示受けの4つの技術と、期待水準を明確にする10のポイントについて解説します。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
<p>指示受け ケーススタディ 00:03:48</p>	<p>Eラーニング 0:03:48</p> <p>■指示受け～ケーススタディ 仕事の現場において、指示受けの技術を有効に活用していくための取り組み方を、具体的な事例を通じて解説します。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
<p>報告 がっかりしたと言わせない 報告の4つの技術 00:04:06</p>	<p>Eラーニング 0:04:06</p> <p>■報告～がっかりしたと言わせない報告の4つの技術 期待以上の結果を残す上司とのコミュニケーション「報告」について、4つの技術とキーとなるポイントについて解説します。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
<p>相談 上司へ相談するときの NGワードを知ってまなボウ 00:02:57</p>	<p>Eラーニング 0:02:57</p> <p>■相談～上司へ相談するときのNGワードを知ってますか？ 上司に相談をする時のポイントを解説するだけでなく、上司のアドバイスをより質の高い仕事に活かすための基本について考えていきます。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
<p>相談 ケーススタディ 00:03:16</p>	<p>Eラーニング 0:03:16</p> <p>■相談～ケーススタディ 上司に相談しづらい時の解決策について解説します。また、相談の内容すら明確になっていない時の相談方法について考えていきます。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
<p>ゴール明示 ゴールを明確にするためのコツ 00:04:59</p>	<p>Eラーニング 0:04:59</p> <p>■ゴール明示～ゴールを明確にするためのコツ せっかく頑張って仕事をしてきたものを無駄にしない「仕事の段取り」について、最初の一步である「ゴール明示」の具体的な方法を解説します。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
<p>タスクブレイクダウン (TB) 業務の進め方を抜けれなく 分解し、言語化するコツ 00:04:12</p>	<p>Eラーニング 0:04:12</p> <p>■タスクブレイクダウン(TB) 抜け漏れなく仕事を進めるための「業務の細分化」の技術について解説します。さらに、業務をより効果的に進めるためのポイントについて考えていきます。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
<p>TB ケーススタディ TB を面倒くさかっ てやらぬとどうなるか？ 00:03:34</p>	<p>Eラーニング 0:03:34</p> <p>■TB ケーススタディ 業務を細かく洗い出すだけでなく、目に見える形にすることの目的について、事例を使いながら解説します。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
<p>スケジュールリング スケジュールの極意は 「センコウ」管理 00:03:40</p>	<p>Eラーニング 0:03:40</p> <p>■スケジュールリング～スケジュールリングの極意はセンコウカンリ スケジュールの3段階について解説します。また、ただのアポイント管理ではなく、スケジュールを先に管理する具体的方法について考えていきます。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
<p>トラブル対処法 仕事における3つの「やみ」 を打ち払う6つの視点 00:05:09</p>	<p>Eラーニング 0:05:09</p> <p>■トラブル対処法～仕事における3つのやみを打ち払う6つの視点 仕事における3つの「やみ」に負けない、自分でトラブル解決ができる具体的な方法について、体系的に解説します。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
<p>業務プロセスの改革 行き詰ったらチャンス！ ドラスティックに改善する視点 00:02:34</p>	<p>Eラーニング 0:02:34</p> <p>■業務プロセスの改革～行き詰ったらチャンス！ドラスティックに改善する視点 今の延長線上ではうまくいかず、業務を抜本的に見直す必要がある場合の考え方について、体系的に解説します。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
<p>業務プロセスの改革 ケーススタディ 00:03:17</p>	<p>Eラーニング 0:03:17</p> <p>■業務プロセスの改革～ケーススタディ 身近にある業務プロセスの改善を例にとりながら、意識して活用することの重要性について解説します。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
<p>7つの習慣 00:05:12</p>	<p>Eラーニング 0:05:12</p> <p>■【第1の習慣】影響の輪 第1の習慣を実践する上で重要になってくる考え方「影響の輪」と「関心の輪」についてコヴィー博士が解説する映像。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
<p>7つの習慣 00:09:01</p>	<p>Eラーニング 0:09:01</p> <p>■【第3の習慣】時間管理のマトリックス わたしたちが効果的な時間の使い方をしているかどうかを分析するフレームである「時間管理のマトリックス」についてコヴィー博士が解説する映像。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
<p>【ビジネススキル】 指示受け・ 報告レッスン 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p> <p>■指示受け・報告レッスン 指示を受ける際の「TEAR」報告をする際の「TALK」、相手の期待を理解する指示の受け方、簡潔に伝える報告の仕方をレッスンします。</p>	<p>マネージャー オンライン</p> <p>プレイヤー 対面</p>
<p>【ビジネススキル】 ゴール明示・業務分解 レッスン 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p> <p>■ゴール明示・業務分解レッスン 曖昧な目標にしないゴール(目標)明示の法則や業務を分解して考えるスキルを学べます。</p>	<p>マネージャー オンライン</p> <p>プレイヤー 対面</p>
<p>【ビジネススキル】 生産性UPの スケジュールリング 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p> <p>■生産性UPのスケジュールリングレッスン スケジュールリングの3つの段階、生産性を向上させるスケジュールリングの方法を学べます。</p>	<p>マネージャー オンライン</p> <p>プレイヤー 対面</p>
<p>【ビジネススキル】 トラブル対応・ プロセス改善レッスン 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p> <p>■トラブル対応・プロセス改善レッスン トラブル発生時の対処力強化、業務プロセス改善の方法を「DRASTIC」のフレームワークで学べます。</p>	<p>マネージャー オンライン</p> <p>プレイヤー 対面</p>

	実践 トレーニング 01:00:00	■やり抜く力を鍛える講座 ビジネスや人生において結果を出す人と出せない人の差はIQや学歴ではない。それは唯一「やり抜く力」の差。その高め方を日常に生かす方法を学びます。	マネージャー オンライン プレイヤー 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■レジリエンス講座 我々が仕事をしている環境はストレスやプレッシャーなど個人への影響があります。その影響から如何に自分自身で復元する力を持つか、その具体的な方法を学びます。	マネージャー オンライン プレイヤー 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■ロジカルシンキング講座「INPUT・THINK」 ビジネスシーンで活用することを目的としたロジカルシンキングの基礎を学んでいきます。情報収集とそれを整理するスピードが高まります。	マネージャー オンライン プレイヤー 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■ロジカルシンキング「SPEECH」レッスン ビジネスシーンで活用することを目的としたロジカルシンキングの基礎を学んでいきます。日常の話し方で自然に高められるトレーニング方法を学び、実践します。	マネージャー オンライン プレイヤー 対面

セールス パフォーマンスを 高めるコース



■セールスパフォーマンスを高めるコース

セールスとしての成果を出すための営業に必要な基礎スキルから、目標達成のための戦略設計、PDCAサイクルの回し方を具体的なノウハウのインプットとオンラインでの実践ロープレを通じて、身に付けるセールスパフォーマンス向けコースです。
新たにセールスの役割になった方より大きな成果を出したい、継続的に成果を出し続けたい方向けです。

	Eラーニング 0:08:38	■テレアポ力の向上① 基礎的な考え方から、アポイント獲得のために必要なトーク設計、話し方、応酬話法等、現場ですぐに使えるスキルまで徹底解説した映像です。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:07:27	■テレアポ力の向上② 基礎的な考え方から、アポイント獲得のために必要なトーク設計、話し方、応酬話法等、現場ですぐに使えるスキルまで徹底解説した映像です。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:07:08	■ヒアリング力強化① 営業マンがお客様との対話の中で発揮する必要があるヒアリング力。お客様の真のニーズを掴むヒアリング手法を徹底解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:08:03	■ヒアリング力強化② 営業マンがお客様との対話の中で発揮する必要があるヒアリング力②です。お客様の真のニーズを掴むヒアリング手法を徹底解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:06:42	■ヒアリング力強化③ 営業マンがお客様との対話の中で発揮する必要があるヒアリング力③です。お客様の真のニーズを掴むヒアリング手法を徹底解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:06:25	■プレゼンスキル向上① プレゼンを行う上で重要な7つのポイントと、魅力的なプレゼンを作る為に必要な5つのポイントを徹底解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:04:08	■プレゼンスキル向上② プレゼンテーションスキル向上②です。プレゼンを行う上で重要な7つのポイントと、魅力的なプレゼンを作る為に必要な5つのポイントを徹底解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:06:07	■クロージング力向上① 営業活動の最後の仕上げになるクロージング話法、次へつなげる商談の切り上げ方など、具体的なクロージング手法を徹底解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:05:16	■クロージング力向上② クロージング力向上②です。営業活動の最後の仕上げになるクロージング話法、次へつなげる商談の切り上げ方など、具体的なクロージング手法を徹底解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:05:29	■クロージング力向上③ クロージング力向上③です。営業活動の最後の仕上げになるクロージング話法、次へつなげる商談の切り上げ方など、具体的なクロージング手法を徹底解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:07:43	■営業のPDCAサイクル 最後は目標達成のために活用していくPDCAサイクルについて営業の現場に当てはめながら解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:06:00	■PDCAサイクルとは① PDCAサイクルの全体像 全体像について俯瞰して説明をしていきます。PDCAサイクルについて初めての人も、振り返りをする人にも押さえておくべき内容になっています。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:03:35	■PDCAサイクルとは② PDCAサイクルの効果 PDCAサイクルは何のために活用するフレームなのでしょうか。使うことが目的ではなく、これを使うことによって何が得られるのかについて明確に解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:05:32	■PDCAサイクルとは③ 目的・目標について PDCAサイクルにおいて明確に認識しておかなければならないのが「目的」と「目標」とは何かということ。認識が違くと成果を生みにくいものになってしまいます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:05:09	■PLAN① 急所を押さえる PDCAサイクルのPLANにおいて成果につながる「計画づくり」。コツは「限られた時間の中で成果を出すために、どのように優先順位を決めるか」がテーマです。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:03:40	■PLAN② 計画修正の仕掛けを入れる PDCAサイクルのPLANにおいて成果につながる「計画づくり」。コツは「計画だけではなく、見直すタイミングと指標を決めておく」という仕掛けづくりです。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:03:42	■PLAN③ 徹底的な具体性を持つ PDCAサイクルのPLANにおいて成果につながる「計画づくり」。コツは「計画している内容の具体性を高める」ことで、実行したときに成果を出すことができます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:03:02	■DO① DOの2つの落とし穴 いざ実行しようとするとき「壁」が立ちただけで、前に進めずに諦めてしまうことがあります。実行するとき何に気を付ければよいのかを解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート

チームに貢献する力を 高めるコース



■チームに貢献する力を高めるコース

組織・チームで、多くの人と共に成果を出すために必要な考え方やスキルを身に付けるコースです。
日常的な業務のやり取りから、部分最適ではなく全体最適を考え、業務改善を行うノウハウやより良いチームワークを実現するための考え方、あり方、行動を磨くことができます。

	Eラーニング 0:05:57	■指示受け ~上司の曖昧な指示で固まらない4つの技術 曖昧な指示でもバリバリと仕事を進めることができる指示受けの4つの技術と、期待水準を明確にする10のポイントについて解説します。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:03:48	■指示受け~ケーススタディ 仕事の現場において、指示受けの技術を有効に活用していくための取り組み方を、具体的な事例を通じて解説します。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:04:06	■報告 ~がっかりしたと言わせない報告の4つの技術 期待以上の結果を残す上司とのコミュニケーション「報告」について、4つの技術とキーとなるポイントについて解説します。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:02:57	■相談 ~上司へ相談するときのNGワードを知ってますか? 上司に相談をする時のポイントを解説するだけでなく、上司のアドバイスをより質の高い仕事に活かすための基本について考えていきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:03:16	■相談~ケーススタディ 上司に相談しづらい時の解決策について解説します。また、相談の内容すら明確になっていない時の相談方法について考えていきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:05:09	■トラブル対処法 ~仕事における3つの「やみ」を打ち払う6つの視点 仕事における3つの「やみ」に負けない、自分でトラブル解決ができる具体的な方法について、体系的に解説します。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:02:34	■業務プロセスの改革 ~行き詰ったらチャンス! ドラスティックに改善する視点 今の延長線上ではうまくいかず、業務を抜本的に見直す必要がある場合の考え方について、体系的に解説します。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:03:17	■業務プロセスの改革~ケーススタディ 身近にある業務プロセスの改善を例にとりながら、意識して活用することの重要性について解説します。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:02:50	■コールセンター コールセンターで働くことになったジョンが、物事をそのまま受け入れるのではなく、積極的に変えることを選ぶことで状況を大きく変えたというドラマ。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:07:54	■トリムタブ 自分のおかれた状況を外部のせいにするのではなく、自分の影響できる小さなところから変えていくことで、周りを巻き込み大きな改革を起こすドラマ。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	実践 トレーニング 01:00:00	■フォロワーシップ講座 フォロワーシップとは何か、そしてなぜ必要なのかについて学び、フォロワーシップ5つのタイプや事例を通じてフォロワーシップ発揮のポイントなどを学びます。	マネージャー オンライン プレイヤー 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■今いる場所で成果をだすためには 今所属している組織で成果を上げることは自分にとってどのような意味があるのでしょうか。自分と会社のより良い関係、未来について。	マネージャー オンライン プレイヤー 対面

マネージャーコース

Smart Boarding

はじめての
マネジメントコース

Smart Boarding コース

マネージャーコース

はじめてのマネジメントコース

初めて管理職になった方、初めて後輩を持つ方、管理職としての基礎を改めて学び直したいという方に向けたコースです。
部下と接する際の、具体的なコミュニケーションスキル、考え方を実践的に学習し、磨くことができます。
業種や職種問わず「マネージャー」としての当たり前をE-Learningとオンラインで学習できます。

	Eラーニング 0:06:50	■ジョン・ウッデン バスケットチームの黄金時代を築き上げ「20世紀最高のコーチ」と呼ばれたジョン・ウッデンの姿、言葉から、リーダーシップのあるべき姿を浮き彫りにする映像。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:06:48	■ゴール 子供たちがサッカーの試合をする姿から、多くの組織で問題になっている「実行ギャップ」とその解決のためのヒントをコヴィー博士が解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:09:26	■共感する～目的とスキル 共感するとは、相手の感情を理解することです。何故相手の感情を理解する必要があるのか？どのように理解すればよいのか？理解をするその先にあるものは？	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:07:23	■質問する～目的と効果 効果的な質問をし、部下に自ら考える思考習慣を身に付けさせること。自ら動く部下を育成し、自立した組織を作るための第一歩が「質問」にあります。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:08:19	■質問する～4つの質問 具体的な4種類の質問について、ただ質問を創り出す力だけでなく、目的を持って質問を活用するコツについてお伝えします。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:07:26	■褒める～目的とスタンス 部下を褒めるのが苦手だという管理職の方は少なくありません。どんな時に褒めるのか？褒めたら部下が慢心しないか？	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:08:38	■褒める時に活かせる4つのこと 具体的な5つの褒め方を通じて、褒める時の言葉の伝え方、どのような点を褒めたらよいのか、ご自身の現場に照らし合わせながら考えることができます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:04:33	■叱る～目的とスタンス 部下を叱れない、最近、そんな管理職が増えているといいます。何故叱れないのか？効果的に叱るためのスタンスについて考える映像です。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:05:00	■叱る時に活かせる5つのこと 具体的な叱るスキルについて、叱る場面や叱る対象を想定しながら考える映像です。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:07:29	■指示する～ゴール達成の為の指示出し 部下が確実にゴール達成をするための指示出しの方法はどのようにすればよいのでしょうか。自ら動き自ら考える仕事をさせる指示出しの方法について考えます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:04:11	■報告を受ける～目的 部下が確実にゴール達成をするための報告の受け方について考える映像です。報告のさせ方から、適切に報告が行われる仕組み作りまで、現場に合わせ考えます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:06:42	■会議する～会議の目的 会議は何故行う必要があるのでしょうか。会議の目的から、自社の会議を振り返ることを通じた理想の会議についてまで、会議を科学して考えます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:05:28	■会議する～会議の進行方法 会議を行う際に考えるべき準備や設計、そして会議をより活発にするための仕掛けまで、自社の会議をより目的に合わせたものになるよう考えることができます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	実践 トレーニング 01:00:00	■理解する共感力アップレッスン 共感とはなにか？「聴く」コミュニケーションで共感力を磨く、相手が「信頼し、話したい」と思えるような「聴き方」相槌や言い換えなど、聴くスキルをレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■コーチング型質問スキルレッスン～質問スキル編～ 質問する目的とは？マネジメントやメンバー育成に生かせる効果的な質問の種類を学び、質問力を向上させる実践型レッスンです。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■コーチング型質問スキルレッスン～コーチング型質問スキル編～ 質問によりメンバー自らが考え実行につなげる「質問型マネジメント」をロールプレイング形式でレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■部下との定期面談レッスン① 雑談で終わらない、メンバーのモチベーションアップ、成長に効果的な面談にするためにリーダーが準備することを学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■部下との定期面談レッスン② 共感・質問スキルを用いて、実際にメンバーとの面談を想定したロールプレイングを行います。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面

<p>【マネジメント】 伸ばす褒め方 レッスン① 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p>	<p>■伸ばす褒め方レッスン① 褒める目的を学び、実際に「自分がどんなときに褒めているか？」を考え、褒める場面を想定した実践レッスンをを行います。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>
<p>【マネジメント】 伸ばす褒め方 レッスン② 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p>	<p>■伸ばす褒め方レッスン② 効果的に褒めることで、メンバーの成長を促進させるコミュニケーションをロールプレイングでトレーニングします。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>
<p>【マネジメント】 行動が変わる叱り方 レッスン① 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p>	<p>■行動が変わる叱り方レッスン① 叱る目的を学び、問題・課題を認識させるには？ 自省を促す叱り方をレッスンします。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>
<p>【マネジメント】 行動が変わる叱り方 レッスン② 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p>	<p>■行動が変わる叱り方レッスン② メンバーの課題を改善するために、メンバー自らが行動変革を起こせるような伝え方をロールプレイング形式でレッスンします。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>
<p>【マネジメント】 チームを動かす 指示出しレッスン 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p>	<p>■チームを動かす指示出しレッスン 指示を出す目的を学び、チームメンバーの役割を明確に、 あなたの言葉でチームが動き出す指示の出し方をレッスンします。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>

■チームパフォーマンスを高めるマネジメントコース

初管理職として、会社から実現を期待されていることを実現するためには、どのようにチームをつくっていかばいいのか？チームビルディングの実践的な手法を学び、ケーススタディを通して理解を深めることができます。チームの目標達成の為に戦略設計、成果を加速させるPDCAサイクルの回し方を身に付け、自走するチーム作りにはチャレンジできます。

	<p>Eラーニング 0:11:05</p> <p>■南極点到着レース 南極点への初到達を目指して競い合うノルウェーと英国の二つのチーム姿、ノルウェー隊のアムンセン、英国隊のスコットのリーダーシップの違いを描いた映像。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p> <p>■PDCAマネジメント「PDCAサイクルと質問」 部下やチームが自走できるようになるために、PDCAサイクルに対する理解を深め、効果的なアプローチ方法を学びます。</p>	<p>マネージャー オンライン</p> <p>プレイヤー 対面</p>
	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p> <p>■PDCAマネジメント「目的と目標」 目的しかないPDCAサイクルはどんなリスクがあるか？ 目標しかないリスクはどんなリスクがあるか？目的と目標について学びます。</p>	<p>マネージャー オンライン</p> <p>プレイヤー 対面</p>
	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p> <p>■PDCAマネジメント「部下のフェーズごとのマネジメント」 ご自分のマネジメントスタイルを振り返るとともに、部下のフェーズにあわせてマネジメントする基本的な考え方を学びます。</p>	<p>マネージャー オンライン</p> <p>プレイヤー 対面</p>
	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p> <p>■PDCAマネジメント「質問の幅を広げる」 部下やチームが自走を加速させる「質問」。その特徴と使い方を学びます。</p>	<p>マネージャー オンライン</p> <p>プレイヤー 対面</p>
	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p> <p>■PDCAマネジメント「PLAN設計のコツ」 目的・目標を達成するための行動計画をつくるコツを学びます。</p>	<p>マネージャー オンライン</p> <p>プレイヤー 対面</p>
	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p> <p>■PDCAマネジメント「CHECKを仕組みにする」 Checkが機能しない原因とCheckを仕組み化するポイントを学びます。</p>	<p>マネージャー オンライン</p> <p>プレイヤー 対面</p>
	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p> <p>■PDCAマネジメント「ACTIONのフレーム」 4つの方向性でActionを整理し、改善・次の一手の発想を広げるコツを学びます。</p>	<p>マネージャー オンライン</p> <p>プレイヤー 対面</p>
	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p> <p>■PDCAマネジメント「PDCAが加速する会議運営」 会議をきっかけにして部下やチームのPDCAサイクルが加速する。そんな会議を実現する進行方法や出口を学びます。</p>	<p>マネージャー オンライン</p> <p>プレイヤー 対面</p>
	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p> <p>■PDCAマネジメント「フィードバックとフィードフォワード」 部下の意欲的な行動や改善を引き出すフィードバック・フィードフォワード方法を学びます。</p>	<p>マネージャー オンライン</p> <p>プレイヤー 対面</p>
	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p> <p>■PDCAマネジメント「タイプ別マネジメント①」 ルーキータイプとウォーリータイプのそれぞれに対し、自走を促す効果的な質問のポイントを学びます。</p>	<p>マネージャー オンライン</p> <p>プレイヤー 対面</p>
	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p> <p>■PDCAマネジメント「タイプ別マネジメント②」 シーソータイプとハイパーフォーマータイプのそれぞれに対し、自走を加速させる効果的な質問のポイントを学びます。</p>	<p>マネージャー オンライン</p> <p>プレイヤー 対面</p>
	<p>Eラーニング 0:05:51</p> <p>■最強組織をつくる3つの鉄則 1/2 最強組織が持っている3つの要素を紹介するとともに、どのようにしてそのような組織を作っていくことができるのかを考えます。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
	<p>Eラーニング 0:09:23</p> <p>■最強組織をつくる3つの鉄則 2/2 最強組織が持っている3つの要素を紹介するとともに、どのようにしてそのような組織を作っていくことができるのかを考えます。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
	<p>Eラーニング 0:08:32</p> <p>■最強組織をつくる5つの手順 1/2 実際に組織を強くしていこうと思ったときに、組織の前に立ちはだかる様々な壁があります。壁を乗り越え、本当の意味で最強の組織をつくるには、手順が重要です。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
	<p>Eラーニング 0:05:23</p> <p>■最強組織をつくる5つの手順 2/2 実際に組織を強くしていこうと思ったときに、組織の前に立ちはだかる様々な壁があります。壁を乗り越え、本当の意味で最強の組織をつくるには、手順が重要です。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p> <p>■最強組織の作り方講座「3つの鉄則」①(燃え上がるモチベーション編) 成果を出し続けるために、メンバーの高いモチベーションを引き出し、維持する方法を学びます。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>
	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p> <p>■最強組織の作り方講座「組織作りのステップ」 成果を出し続ける組織を作るステップを、ストーリー仕立てのケーススタディで学びます。</p>	<p>マネージャー テスト</p> <p>プレイヤー レポート</p>

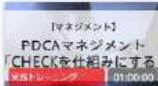
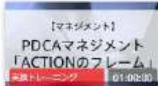

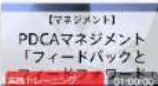

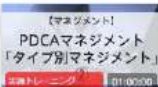
	実践 トレーニング 01:00:00	■事例ディスカッション『マネジメントの役割』① 「マネジメントの最大の役割は？」をテーマに、メンバーの戦力をどのように最大化していくのかをケーススタディ形式で学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■事例ディスカッション『マネジメントの役割』② 「マネジメントの最大の役割は？」をテーマに、メンバーの戦力をどのように最大化していくのかをケーススタディ形式で学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■事例ディスカッション『メンバーモチベーションアップ』① 「やる気のないメンバーへのマネジメント」をテーマに、モチベーションとは何か？どのようにメンバーにアプローチすればいいのかをケーススタディ形式で学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■事例ディスカッション『メンバーモチベーションアップ』② 「やる気のないメンバーへのマネジメント」をテーマに、モチベーションとは何か？どのようにメンバーにアプローチすればいいのかをケーススタディ形式で学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■事例ディスカッション『主体性を引き出す』① 「受け身で仕事をするメンバーへのマネジメント」をテーマに、理想的なリーダーシップの取り方について、ケーススタディ形式で学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■事例ディスカッション『主体性を引き出す』② 「受け身で仕事をするメンバーへのマネジメント」をテーマに、理想的なリーダーシップの取り方について、ケーススタディ形式で学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■事例ディスカッション『メンバーの生産性アップ』① 「時間に追われて成果が出ないメンバーへのマネジメント」をテーマに、生産性を高めるためどのような働きかけをする必要があるか、ケーススタディ形式で学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■事例ディスカッション『メンバーの生産性アップ』② 「時間に追われて成果が出ないメンバーへのマネジメント」をテーマに、生産性を高めるためどのような働きかけをする必要があるか、ケーススタディ形式で学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■事例ディスカッション『リモートワークマネジメント』 これまで成果を出していたはずのメンバーがリモートワークとなり成果が出せなくなった要因とそのマネジメント方法をケーススタディ形式で学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面



■セールスマネージャーの為の結果を出すマネジメントコース

セールスマネージャーとして、チームで成果を出すために必要なチームマネジメントスキル、目標達成の為の戦略設計、チームとしてのPDCAサイクルの回し方を具体的なノウハウのインプットとオンラインでの実践ロープレを通じて、身に付けるセールスマネージャー向けコースです。どのようにしてチームメンバーを自走させ、成果を出し続けるチームを作るのか？そのノウハウが詰まったコースです。

	Eラーニング 0:08:32	■成すべき仕事 顧客が望んでいることがズレているケースと、ニーズを的確に把握する方法についてハーバード・ビジネス・スクールのクレイトン・クリステンセン教授が解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:05:55	■壁 人と人の間に存在する壁、それをどのように取り除いていくのか。ドラマ仕立ての映像を使って第六の習慣「理解してから理解される」の実践方法を学びます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:06:00	■PDCA サイクルとは① PDCA サイクルの全体像 全体像について俯瞰して説明をしていきます。PDCAサイクルについて初めての人も、振り返りをする人にも押さえておくべき内容になっています。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:03:35	■PDCA サイクルとは② PDCA サイクルの効果 PDCAサイクルは何のために活用するフレームなのでしょうか。使うことが目的ではなく、これを使うことによって何が得られるのかについて明確に解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:05:32	■PDCA サイクルとは③ 目的・目標について PDCAサイクルにおいて明確に認識しておかなければならないのが「目的」と「目標」とは何かということ。認識が違くと成果を生みにくいものになってしまいます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:05:09	■PLAN① 急所を押さえる PDCAサイクルのPLANにおいて成果につながる「計画づくり」。コツは「限られた時間の中で成果を出すために、どのように優先順位を決めるか」がテーマです。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:03:40	■PLAN② 計画修正の仕掛けを入れる PDCAサイクルのPLANにおいて成果につながる「計画づくり」。コツは「計画だけではなく、見直すタイミングと指標を決めておく」という仕掛けづくりです。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:03:42	■PLAN③ 徹底的な具体性を持つ PDCAサイクルのPLANにおいて成果につながる「計画づくり」。コツは「計画している内容の具体性を高める」ことで、実行したときに成果を出すことができます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:03:02	■DO① DOの2つの落とし穴 いざ実行しようとするとき「壁」が立ちただけで、前に進めずに諦めてしまうことがあります。実行するとき何に気を付ければよいのかを解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:05:55	■CHECK① 現状把握と要因分析 CHECKについては間違えて覚えていることが多いステップでもあります。正しく成果につながるCHECKとはどのような内容なのかを解説します。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:04:42	■CHECK② CHECKの2つの落とし穴 CHECKの2段階である「現状把握」と「要因分析」ですが、気を付けないと思ってもよらない落とし穴に落ちてしまいます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:05:33	■ACTION① 改善の4つの方向性 ACTIONは単なる改善ではなく、次のPLANにつなげるための改善の方向性を明確にすることです。そして、その方向性には大きく4つの種類があります。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	実践 トレーニング 01:00:00	■KPIで考える営業戦略講座 KPIの基礎を確認し、KPIを効果的に活用して営業戦略をたてる方法を学びます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	実践 トレーニング 01:00:00	■PDCAマネジメント「PDCAサイクルと質問」 部下やチームが自走できるようになるために、PDCAサイクルに対する理解を深め、効果的なアプローチ方法を学びます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	実践 トレーニング 01:00:00	■PDCAマネジメント「目的と目標」 目的しかないPDCAサイクルはどんなリスクがあるか？ 目標しかないリスクはどんなリスクがあるか？目的と目標について学びます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	実践 トレーニング 01:00:00	■PDCAマネジメント「部下のフェーズごとのマネジメント」 ご自分のマネジメントスタイルを振り返るとともに、部下のフェーズにあわせてマネジメントする基本的な考え方を学びます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	実践 トレーニング 01:00:00	■PDCAマネジメント「質問の幅を広げる」 部下やチームが自走を加速させる「質問」。その特徴と使い方を学びます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	実践 トレーニング 01:00:00	■PDCAマネジメント「PLAN設計のコツ」 目的・目標を達成するための行動計画をつくるコツを学びます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート

 <p>【マネジメント】 PDCAマネジメント 「CHECKを仕組みにする」 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p>	<p>■PDCAマネジメント「CHECKを仕組みにする」 Checkが機能しない原因と Checkを仕組み化するポイントを学びます。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>【マネジメント】 PDCAマネジメント 「ACTIONのフレーム」 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p>	<p>■PDCAマネジメント「ACTIONのフレーム」 4つの方向性でActionを整理し、 改善・次の一手の発想を広げるコツを学びます。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>【マネジメント】 PDCAマネジメント 「PDCAが加速する 会議運営」 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p>	<p>■PDCAマネジメント「タイプ別マネジメント①」 ルーキータイプとウォーリータイプのそれぞれに対し、 自走を促す効果的な質問のポイントを学びます。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>【マネジメント】 PDCAマネジメント 「フィードバックと フィードフォワード」 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p>	<p>■PDCAマネジメント「タイプ別マネジメント②」 シーソータイプとハイパーフォーマータイプのそれぞれに対し、 自走を加速させる効果的な質問のポイントを学びます。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>【マネジメント】 PDCAマネジメント 「タイプ別マネジメント」 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p>	<p>■PDCAマネジメント「フィードバックとフィードフォワード」 部下の意欲的な行動や改善を引き出す フィードバック・フィードフォワード方法を学びます。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>
 <p>【マネジメント】 PDCAマネジメント 「タイプ別マネジメント」 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p>	<p>■PDCAマネジメント「PDCAが加速する会議運営」 会議をきっかけにして部下やチームのPDCAサイクルが加速する。 そんな会議を実現する進行方法や出口を学びます。</p>	<p>マネージャー テスト プレイヤー レポート</p>



■部下育成力を身に付けるマネジメントコース

部下が目的・目標に向かって意欲と自信をもって仕事に取り組むための手法や考え方を学ぶコースです。トップダウンではない内発的な動機付けのアプローチ手法や考え方を実践的に磨くことができます。評価者としての具体的なスキル・ノウハウを学習することもできます。

	Eラーニング 0:09:26	■共感する～目的とスキル 共感するとは、相手の感情を理解することです。何故相手の感情を理解する必要があるのか？どのように理解すればよいのか？理解をするその先にあるものは？	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:07:23	■質問する～目的と効果 効果的な質問をし、部下に自ら考える思考習慣を身に付けさせること。自ら動く部下を育成し、自立した組織を作るための第一歩が「質問」にあります。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:08:19	■質問する～4つの質問 具体的な4種類の質問について、ただ質問を創り出す力だけでなく、目的を持って質問を活用するコツについてお伝えします。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:07:26	■褒める～目的とスタンス 部下を褒めるのが苦手だという管理職の方は少なくありません。どんな時に褒めるのか？褒めたら部下が慢心しないか？	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:08:38	■褒める時に活かせる4つのこと 具体的な5つの褒め方を通じて、褒める時の言葉の伝え方、どのような点を褒めたらよいのか、ご自身の現場に照らし合わせながら考えることができます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:04:33	■叱る～目的とスタンス 部下を叱れない、最近、そんな管理職が増えているといいます。何故叱れないのか？効果的に叱るためのスタンスについて考える映像です。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:05:00	■叱る時に活かせる5つのこと 具体的な叱るスキルについて、叱る場面や叱る対象を想定しながら考える映像です。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:07:29	■指示する～ゴール達成の為に指示出し 部下が確実にゴール達成するための指示出しの方法はどのようにすればよいのでしょうか。自ら動き自ら考える仕事をさせる指示出しの方法について考えます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:04:11	■報告を受ける～目的 部下が確実にゴール達成するための報告の受け方について考える映像です。報告のさせ方から、適切に報告が行われる仕組み作りまで、現場に合わせ考えます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:06:42	■会議する～会議の目的 会議は何故行う必要があるのでしょうか。会議の目的から、自社の会議を振り返ることを通じた理想の会議についてまで、会議を科学して考えます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	Eラーニング 0:05:28	■会議する～会議の進行方法 会議を行う際に考えるべき準備や設計、そして会議をより活発にするための仕掛けまで、自社の会議をより目的に合わせたものになるよう考えることができます。	マネージャー プレイヤー	テスト レポート
	実践 トレーニング 01:00:00	■理解する共感力アップ 共感とはなにか？「聴く」コミュニケーションで共感力を磨く、相手が「信頼し、話したい」と思えるような「聴き方」相槌や言い換えなど、聴くスキルをレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■コーチング型質問スキルレッスン～質問スキル編～ 質問する目的とは？マネジメントやメンバー育成に生かせる効果的な質問の種類を学び、質問力を向上させる実践型レッスンです。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■コーチング型質問スキルレッスン～コーチング型質問スキル編～ 質問によりメンバー自らが考え実行につなげる「質問型マネジメント」をロールプレイング形式でレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■部下との定期面談レッスン① 雑談で終わらない、メンバーのモチベーションアップ、成長に効果的な面談にするためにリーダーが準備することを学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■部下との定期面談レッスン② 共感・質問スキルを用いて、実際にメンバーとの面談を想定したロールプレイングを行います。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■伸ばす褒め方レッスン① 褒める目的を学び、実際に「自分がどんなときに褒めているか？」を考え、褒める場面を想定した実践レッスンを行います。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■伸ばす褒め方レッスン② 効果的に褒めることで、メンバーの成長を促進させるコミュニケーションをロールプレイングでトレーニングします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面

	実践 トレーニング 01:00:00	■行動が変わる叱り方レッスン① 叱る目的を学び、問題・課題を認識させるには？ 自省を促す叱り方をレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■行動が変わる叱り方レッスン② メンバーの課題を改善するために、メンバー自らが行動変革を起こせるような 伝え方をロールプレイング形式でレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■チームを動かす指示出しレッスン 指示を出す目的を学び、チームメンバーの役割を明確に、 あなたの言葉でチームが動き出す指示の出し方をレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■ライフプラン・キャリアプラン面談講座 ライフプランやキャリアプランとは何か？ なぜ部下にライフプランやキャリア プランを作成させるのか？ 面談の進め方のポイントや注意点を学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■意欲UPの目標設定面談レッスン① 「効果的な目標設定の方法」「あいまいな目標にしないコツ」など、 メンバーと共に目標設定する上で大切なポイントを学べるレッスンです。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■意欲UPの目標設定面談レッスン② 部下の意欲アップや成長促進につながる定期面談の進め方を ロールプレイング形式でレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■成長を実現！フィードバックレッスン① 納得感のあるフィードバックの伝え方、ダメ出しで終わらない褒める・叱るなどの コミュニケーションスキルを用いたフィードバック方法をレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■成長を実現！フィードバックレッスン② 個別面談を想定したフィードバックレッスン、個の成長、チームの成長につながる フィードバックの仕方をロールプレイング形式でレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面

チームの生産性を高める マネジメント コース

Smart Boarding



■チームの生産性を高めるマネジメントコース

個人ではなくチームの時間の使い方や業務の優先順位を一致させていく視点を持つことができます。日常的な指示出し・報告受けの強化から、部分最適ではなく全体最適を考え業務改善を行うノウハウ、より高い生産性を実現する為の考え方、あり方、行動を磨くことができます。

	Eラーニング 0:05:19	■Q2 カルチャー チームや組織で「最も重要なことにフォーカスする」文化を醸成するにはどうしたらよいかということを描いた映像。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:04:36	■時間管理のマトリックス(5つの選択) 「時間管理のマトリックス」における4つの領域を「時間、エネルギーに対するリターン」という観点から解説する映像。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:05:57	■指示受け ~上司の曖昧な指示で固まらない4つの技術 曖昧な指示でもバリバリと仕事を進めることができる指示受けの4つの技術と、期待水準を明確にする10のポイントについて解説します。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:03:48	■指示受け~ケーススタディ 仕事の現場において、指示受けの技術を有効に活用していくための取り組み方を、具体的な事例を通じて解説します。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:04:06	■報告 ~がっかりしたとは言わせない報告の4つの技術 期待以上の結果を残す上司とのコミュニケーション「報告」について、4つの技術とキーとなるポイントについて解説します。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:02:57	■相談 ~上司へ相談するときのNGワードを知ってますか? 上司に相談をする時のポイントを解説するだけでなく、上司のアドバイスをより質の高い仕事に活かすための基本について考えていきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:03:16	■相談~ケーススタディ 上司に相談しづらい時の解決策について解説します。また、相談の内容すら明確になっていない時の相談方法について考えていきます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:05:09	■トラブル対処法 ~仕事における3つのやみを打ち払う 6つの視点 仕事における3つの「やみ」に負けない、自分でトラブル解決ができる具体的な方法について、体系的に解説します。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:02:34	■業務プロセスの改革 ~行き詰ったらチャンス! ドラスティックに改善する視点 今の延長線上ではうまくいかず、業務を抜本的に見直す必要がある場合の考え方について、体系的に解説します。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:03:17	■業務プロセスの改革~ケーススタディ 身近にある業務プロセスの改善を例にとりながら、意識して活用することの重要性について解説します。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:07:29	■指示する~ゴール達成の為の指示出し 部下が確実にゴール達成をするための指示出しの方法はどのようにすればよいのでしょうか。自ら動き自ら考える仕事をさせる指示出しの方法について考えます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:04:11	■報告を受ける~目的 部下が確実にゴール達成をするための報告の受け方について考える映像です。報告のさせ方から、適切に報告が行われる仕組み作りまで、現場に合わせ考えます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:06:42	■会議する~会議の目的 会議は何故行う必要があるのでしょうか。会議の目的から、自社の会議を振り返ることを通じた理想の会議についてまで、会議を科学して考えます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	Eラーニング 0:05:28	■会議する~会議の進行方法 会議を行う際に考えるべき準備や設計、そして会議をより活発にするための仕掛けまで、自社の会議をより目的に合わせたものになるよう考えることができます。	マネージャー テスト プレイヤー レポート
	実践 トレーニング 01:00:00	■事例ディスカッション『メンバーの生産性アップ』① 「時間に追われて成果が出ないメンバーへのマネジメント」をテーマに、生産性を高めるためどのような働きかけをする必要があるか、ケーススタディ形式で学びます。	マネージャー オンライン プレイヤー 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■事例ディスカッション『メンバーの生産性アップ』② 「時間に追われて成果が出ないメンバーへのマネジメント」をテーマに、生産性を高めるためどのような働きかけをする必要があるか、ケーススタディ形式で学びます。	マネージャー オンライン プレイヤー 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■事例ディスカッション『リモートワークマネジメント』 これまで成果を出していたはずのメンバーがリモートワークとなり成果が出せなくなった要因とそのマネジメント方法をケーススタディ形式で学びます。	マネージャー オンライン プレイヤー 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■チームを動かす指示出しレッスン 指示を出す目的を学び、チームメンバーの役割を明確に、あなたの言葉でチームが動きだす指示の出し方をレッスンします。	マネージャー オンライン プレイヤー 対面

	実践 トレーニング 01:00:00	■指示受け・報告レッスン 指示を受ける際の「TEAR」報告をする際の「TALK」、相手の期待を理解する指示の受け方、簡潔に伝える報告の仕方をレッスンします。	マネージャー オンライン プレイヤー 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■ゴール明示・業務分解レッスン 曖昧な目標にしないゴール(目標)明示の法則や業務を分解して考えるスキルを学べます。	マネージャー オンライン プレイヤー 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■生産性UPのスケジューリングレッスン スケジューリングの3つの段階、生産性を向上させるスケジューリングの方法を学べます。	マネージャー オンライン プレイヤー 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■トラブル対応・プロセス改善レッスン トラブル発生時の対処力強化、業務プロセス改善の方法を「DRASTIC」のフレームワークで学べます。	マネージャー オンライン プレイヤー 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■チームで取組む生産性UP手法講座 チーム全体の生産性を高めるために必要な考え方や、高めるためのノウハウや取り組み方が学べます。	マネージャー オンライン プレイヤー 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■RPAロボティックオートメーション基礎講座 RPAについて知りたい方・導入検討を考えている方に向けて、RPAの概要と必要とされている背景、RPAの選び方の視点をお伝えします。	マネージャー オンライン プレイヤー 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■RPAロボティックオートメーション推進講座 RPAを継続的に推進・活用していくためには、組織として取り組むことが重要です。推進するために必要なポイント、RPAの自動化対象業務を選ぶ視点をご紹介します。	マネージャー オンライン プレイヤー 対面

ABC Training

CONTENTS GUIDE

03. 実践トレーニング

■マネジメント

	実践 トレーニング 01:00:00	■理解する共感力アップレッスン 共感とはなにか？「聴く」コミュニケーションで共感力を磨く、相手が「信頼し、話したい」と思えるような「聴き方」相槌や言い換えなど、聴くスキルをレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■コーチング型質問スキルレッスン～質問スキル編～ 質問する目的とは？マネジメントやメンバー育成に生かせる効果的な質問の種類を学び、質問力を向上させる実践型レッスンです。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■コーチング型質問スキルレッスン～コーチング型質問スキル編～ 質問によりメンバー自らが考え実行につなげる「質問型マネジメント」をロールプレイング形式でレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■伸ばす褒め方レッスン① 褒める目的を学び、実際に「自分がどんなときに褒めているか？」を考え、褒める場面を想定した実践レッスンを行います。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■伸ばす褒め方レッスン② 効果的に褒めることで、メンバーの成長を促進させるコミュニケーションをロールプレイングでトレーニングします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■行動が変わる叱り方レッスン① 叱る目的を学び、問題・課題を認識させるには？自省を促す叱り方をレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■行動が変わる叱り方レッスン② メンバーの課題を改善するために、メンバー自らが行動変革を起こせるような伝え方をロールプレイング形式でレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■チームを動かす指示出しレッスン 指示を出す目的を学び、チームメンバーの役割を明確に、あなたの言葉でチームが動きだす指示の出し方をレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■リーダーの報告の受け方レッスン 状況把握だけで終わらず、チームの行動を加速させる報告の受け方をレッスン形式で学べます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■部下との定期面談レッスン① 雑談で終わらない、メンバーのモチベーションアップ、成長に効果的な面談にするためにリーダーが準備することを学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■部下との定期面談レッスン② 共感・質問スキルを用いて、実際にメンバーとの面談を想定したロールプレイングを行います。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■意欲UPの目標設定面談レッスン① 「効果的な目標設定の方法」「あいまいな目標にしないコツ」など、メンバーと共に目標設定する上で大切なポイントを学べるレッスンです。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■意欲UPの目標設定面談レッスン② 部下の意欲アップや成長促進につながる定期面談の進め方をロールプレイング形式でレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■成長を実現！フィードバックレッスン① 納得感のあるフィードバックの伝え方、ダメ出しで終わらない褒める・叱るなどのコミュニケーションスキルを用いたフィードバック方法をレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■成長を実現！フィードバックレッスン② 個別面談を想定したフィードバックレッスン、個の成長、チームの成長につながるフィードバックの仕方をロールプレイング形式でレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■最強組織の作り方講座「3つの鉄則」①(燃え上がるモチベーション編) 成果を出し続けるために、メンバーの高いモチベーションを引き出し、維持する方法を学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■最強組織の作り方講座「3つの鉄則」② (明確な成功ストーリー・適切なマネジメント編) 成果を出し続けるため持つべき計画と、挽回する仕組みを学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■最強組織の作り方講座「組織作りのステップ」 成果を出し続ける組織を作るステップを、ストーリー仕立てのケーススタディで学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面

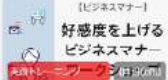
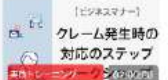
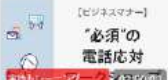
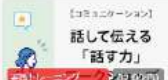
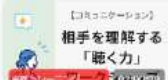
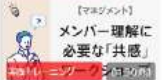
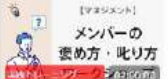
	実践 トレーニング 00:30:00	■Iメッセージで寝るトレーニング 「寝方」を強化するための徹底実践練習。他社の参加者と一緒にトレーニングをすることで、「できる」を「成果が出せるレベル」にしていく集中トレーニングです。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 00:30:00	■目的とゴールが明確な指示出しトレーニング 「指示の出し方」を強化するための徹底実践練習。他社の参加者と一緒にトレーニングをすることで、「できる」を「成果が出せるレベル」にしていく集中トレーニングです。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■アンガーマネジメント基礎講座 怒ることと怒らないことの線引きを行うため、怒りの感情はどういうメカニズムで沸き起こるのかを学び、どのようにコントロールするのか、手法を学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■アンガーマネジメント応用講座「ハラスメント防止」 怒りの感情がどのような性質なのかを学ぶとともに、職場で無駄にイライラすることがないように、周囲にどう働きかけると効果的なのかを学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■アンガーマネジメント応用講座「叱り方」 怒って後悔してしまうこと、遠慮しすぎてしまい、怒れずに後悔してしまうことがあります。どのような叱り方をすると効果的なのかを学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■ライフプラン・キャリアプラン面談講座 ライフプランやキャリアプランとは何か？なぜ部下にライフプランやキャリアプランを作成させるのか？面談の進め方のポイントや注意点を学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■事例ディスカッション『マネジメントの役割』① 「マネジメントの最大の役割は？」をテーマに、メンバーの戦力をどのように最大化していくのかをケーススタディ形式で学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■事例ディスカッション『マネジメントの役割』② 「マネジメントの最大の役割は？」をテーマに、メンバーの戦力をどのように最大化していくのかをケーススタディ形式で学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■事例ディスカッション『メンバーモチベーションアップ』① 「やる気のないメンバーへのマネジメント」をテーマに、モチベーションとは何か？どのようにメンバーにアプローチすればいいのかをケーススタディ形式で学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■事例ディスカッション『メンバーモチベーションアップ』② 「やる気のないメンバーへのマネジメント」をテーマに、モチベーションとは何か？どのようにメンバーにアプローチすればいいのかをケーススタディ形式で学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■事例ディスカッション『主体性を引き出す』① 「受け身で仕事をするメンバーへのマネジメント」をテーマに、理想的なリーダーシップの取り方について、ケーススタディ形式で学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■事例ディスカッション『主体性を引き出す』② 「受け身で仕事をするメンバーへのマネジメント」をテーマに、理想的なリーダーシップの取り方について、ケーススタディ形式で学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■事例ディスカッション『メンバーの生産性アップ』① 「時間に追われて成果が出ないメンバーへのマネジメント」をテーマに、生産性を高めるためどのような働きかけをする必要があるか、ケーススタディ形式で学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■事例ディスカッション『メンバーの生産性アップ』② 「時間に追われて成果が出ないメンバーへのマネジメント」をテーマに、生産性を高めるためどのような働きかけをする必要があるか、ケーススタディ形式で学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■事例ディスカッション『リモートワークマネジメント』 これまで成果を出していたはずのメンバーがリモートワークとなり成果が出せなくなった要因とそのマネジメント方法をケーススタディ形式で学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面

 <p>【マネジメント】 PDCAマネジメント 「PDCAサイクルと質問」 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p>	<p>■PDCAマネジメント「PDCAサイクルと質問」 部下やチームが自走できるようになるために、PDCAサイクルに対する理解を深め、効果的なアプローチ方法を学びます。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>
 <p>【マネジメント】 PDCAマネジメント 「目的と目標」 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p>	<p>■PDCAマネジメント「目的と目標」 目的しかないPDCAサイクルはどんなリスクがあるか？ 目標しかないリスクはどんなリスクがあるか？目的と目標について学びます。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>
 <p>【マネジメント】 PDCAマネジメント 「部下のフェーズごとの」 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p>	<p>■PDCAマネジメント「部下のフェーズごとのマネジメント」 ご自分のマネジメントスタイルを振り返るとともに、 部下のフェーズにあわせてマネジメントする基本的な考え方を学びます。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>
 <p>【マネジメント】 PDCAマネジメント 「質問の幅を広げる」 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p>	<p>■PDCAマネジメント「質問の幅を広げる」 部下やチームが自走を加速させる「質問」。 その特徴と使い方を学びます。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>
 <p>【マネジメント】 PDCAマネジメント 「PLAN設計のコツ」 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p>	<p>■PDCAマネジメント「PLAN設計のコツ」 目的・目標を達成するための 行動計画をつくるコツを学びます。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>
 <p>【マネジメント】 PDCAマネジメント 「CHECKを仕組みにする」 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p>	<p>■PDCAマネジメント「CHECKを仕組みにする」 Checkが機能しない原因と Checkを仕組み化するポイントを学びます。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>
 <p>【マネジメント】 PDCAマネジメント 「ACTIONのフレーム」 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p>	<p>■PDCAマネジメント「ACTIONのフレーム」 4つの方向性でActionを整理し、 改善・次の一手の発想を広げるコツを学びます。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>
 <p>【マネジメント】 PDCAマネジメント 「PDCAが加速する会議運営」 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p>	<p>■PDCAマネジメント「PDCAが加速する会議運営」 会議をきっかけにして部下やチームのPDCAサイクルが加速する。 そんな会議を実現する進行方法や出口を学びます。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>
 <p>【マネジメント】 PDCAマネジメント 「フィードバックとフィードフォワード」 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p>	<p>■PDCAマネジメント「フィードバックとフィードフォワード」 部下の意欲的な行動や改善を引き出す フィードバック・フィードフォワード方法を学びます。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>
 <p>【マネジメント】 PDCAマネジメント 「タイプ別マネジメント①」 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p>	<p>■PDCAマネジメント「タイプ別マネジメント①」 ルーキータイプとウォーリータイプのそれぞれに対し、 自走を促す効果的な質問のポイントを学びます。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>
 <p>【マネジメント】 PDCAマネジメント 「タイプ別マネジメント②」 実践トレーニング 01:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:00:00</p>	<p>■PDCAマネジメント「タイプ別マネジメント②」 シーソータイプとハイパフォーマータイプのそれぞれに対し、 自走を加速させる効果的な質問のポイントを学びます。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>

■セールススキル

	実践 トレーニング 01:00:00	■営業の為のテレアポレッスン① 新規開拓を想定したテレアポレッスン、 声で伝わる第一印象やメリットの伝え方をレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■営業の為のテレアポレッスン② アポイント(約束)確保までのステップ、 お客様との電話のやりとりを想定したロールプレイング形式のレッスンです。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■営業のニーズヒアリングレッスン① 相手のニーズを引き出す魔法の6質問とは？相手のニーズをお客様と共に 明確にする効果的な質問を学び、ニーズヒアリングの力を向上させるレッスンです。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■営業のニーズヒアリングレッスン② 成約確率を飛躍的に高めるために、ヒアリングの場面で必ず確認することや 活用する質問を実践形式でレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■営業の為の会社・商品説明レッスン① 他社との違いや自社の魅力を明確にし、 アピールする方法をレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■営業の為の会社・商品説明レッスン② 限られた時間の中で自社の魅力を感じてもらうには？信頼獲得につながる 会社・商品説明をレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■営業の為のクロージングレッスン① クロージングとは何をすることなのか？セールスステップごとのクロージング、 強引に押し切らないクロージング方法をレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■営業の為のクロージングレッスン② クロージング時に効果的な3つの質問を ケーススタディを交えながらレッスンします。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■KPIで考える営業戦略講座 KPIの基礎を確認し、 KPIを効果的に活用して営業戦略をたてる方法を学びます。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面
	実践 トレーニング 01:00:00	■インサイドセールス講座 インサイドセールスとは何か？インサイドセールスを効果的なものにしていくには 何が必要か？を学びます。これからインサイドセールスを作る方にもおすすめです。	マネージャー プレイヤー	オンライン 対面

■ 対面研修

 <p>【ビジネスマナー】 好感度を上げる ビジネスマナー 実践トレーニング 01:30:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:30:00</p>	<p>■好感度を上げるビジネスマナーワークショップ 表情やみだしなみ、声の出し方や立ち居振る舞いなど ビジネスマナーの基礎を学び、好感度の高い社会人の振る舞いをトレーニングします。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>
 <p>【ビジネスマナー】 クレーム発生時の 対応のステップ 実践トレーニング 02:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 02:00:00</p>	<p>■クレーム発生時の対応のステップワークショップ 顧客の信頼を獲得し、適切な対応で解決できるように 対応者として知っておきたいマナーをトレーニングします。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>
 <p>【ビジネスマナー】 "必須"の 電話対応 実践トレーニング 02:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 02:00:00</p>	<p>■"必須"の電話対応ワークショップ 顔が見えないやり取りだからこそ気を付けたい声の印象・言葉遣いなど 社会人として知っておきたい電話対応のマナーをトレーニングします。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>
 <p>【コミュニケーション】 話して伝える "話す力" 実践トレーニング 02:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 02:00:00</p>	<p>■話して伝える「話す力」ワークショップ 簡潔に伝えるPREP法、明瞭に伝えるための発声練習、抑揚や強調のテクニック習得など 話して伝える力をトレーニングします。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>
 <p>【コミュニケーション】 相手を理解する "聴く力" 実践トレーニング 02:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 02:00:00</p>	<p>■相手を理解する「聴く力」ワークショップ コミュニケーションにおける「聴く・聞く・訊く」の違いを知り より良好なコミュニケーションをとれるよう「聴く力」を実践的にトレーニングします。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>
 <p>【マネジメント】 メンバー理解に 必要な「共感」 実践トレーニング 01:30:00</p>	<p>実践 トレーニング 01:30:00</p>	<p>■メンバー理解に必要な「共感」ワークショップ メンバー理解に必要な「共感」とは？ メンバーの感情・考え方・捉え方などを理解するための「聴く」姿勢をトレーニングします。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>
 <p>【マネジメント】 メンバーへの "質問力を磨く" 実践トレーニング 02:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 02:00:00</p>	<p>■メンバーへの「質問力を磨く」ワークショップ リーダーの質問する力を高め メンバーの目標達成を支援する「質問型マネジメント」とは？ 質問の効果や質問も仕方を実践的にトレーニングします。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>
 <p>【マネジメント】 メンバーの 褒め方・叱り方 実践トレーニング 02:00:00</p>	<p>実践 トレーニング 02:00:00</p>	<p>■メンバーの褒め方・叱り方ワークショップ 褒める目的・叱る目的をリーダー自身が理解し メンバーの更なる成長のための「褒め方」「叱り方」をトレーニングします。</p>	<p>マネージャー オンライン プレイヤー 対面</p>