

現場のマネジメント業務を再現したオリジナル教材を開発 ボードゲームを通してプロジェクトマネージャーを育成 BFTの新しい社内研修制度、「100人月研修」を導入

株式会社BFT（東京都千代田区：代表取締役社長 小林 道寛、以下BFT）は、新たな社内向け研修制度としてボードゲームを通じてプロジェクトマネージャーを育成する「100人月研修」を導入いたします。

昨今、プロジェクトマネージャーの人材不足が社会的な課題となっています。2020年2月に株式会社ネオマーケティングが行った、「プロジェクト推進に関する意識調査」※1によると、約7割のビジネスパーソンが「スキル不足のプロジェクトマネージャーが多い」と感じており、プロジェクトマネージャーの教育の重要性がうかがえる結果が出ています。

BFTでは、20代後半～30代前半を対象とした、次期リーダー研修／プロジェクトマネジメント研修はなく、部署単位での育成を行ってきました。なかには、40人～50人月規模のプロジェクトのリーダーを早くから経験する若手社員もいますが、100人月規模のプロジェクトのマネジメントを経験する次期リーダー層がなかなか育たず、人材育成に課題を感じていました。そこで今回、100人月規模のプロジェクトのマネジメントができる人材を育てるべく、ボードゲームを通してプロジェクトマネージャーを育成する「100人月研修」を導入しました。

「100人月研修」は、「シミュレーションゲームは何度も繰り返しチャレンジできる」、「研修だと堅苦しく構えてしまうが、ボードゲームだと気軽にプレイできる」、という理由からボードゲーム形式を採用。ビジネスシミュレーションツールを開発・提供している創作株式会社（東京都文京区：代表取締役 山内 真一郎、以下創作）の協力のもとゲームの制作を行いました。ボードゲームのストーリーやコンテンツは、BFT社内にいる100人月規模のプロジェクトマネジメント経験者と、それに近い人材に「マネジメントの勘所」をヒアリングし、その内容を元に制作しました。ヒアリングをするなかで、マネジメントのテクニックよりも「メンバーとの信頼関係値」に重きを置く声が多く挙がったため、ボードゲームの随所に信頼関係値を関連付けた“仕掛け”を作るなど、よりリアルな現場のマネジメント業務を再現できるよう、細部まで工夫を施しました。

先日行ったプロトタイプテスト研修に参加した社員からは、「仕事の全体的な流れや仕事に対して大事なことを学べた」、「現実にはしっかりと即しており、チームの動かし方を学ぶことが出来た」などの声上がり、いつもと異なる雰囲気での研修に満足した様子でした。今後は、社内のフリースペースにボードゲームを設置し、スコアを社内で開示して競い合う、など、研修以外でもゲームができる環境を整えることで多くの社員が自発的にプロジェクトマネジメントを学べる工夫を行う予定です。

BFTでは、世の中の課題や社内の課題の解決を目指して、これからも時代に合った様々な研修を導入していきます。



▲「100人月研修」の様子



▲「100人月研修」ボードゲーム

※1 ネオマーケティング 「プロジェクト推進に関する意識調査」 <https://www.neo-m.jp/investigation/2477/>

■研修参加者の感想

- ・信頼関係の要素が非常に重要な設定になっており、プロジェクトをマネジメントをする際は、**人と人の信頼関係を重視するべきという考え方を学ぶことが出来ました。**
- ・問題が発生しそうなどには事前に対処しておくなど、リスクヘッジに関して学ぶことが出来ました。
- ・ボードゲームという形式もあり、**他の社員と交流を深めることができました。**



■「100人月研修」ボードゲーム 概要

プレイヤー

- BFT社員として、小規模プロジェクトのプロジェクトマネージャーや、大規模プロジェクトのチームリーダーとしての経験を積み重ねてきた若手社員の設定
- 会社からは大規模プロジェクトのPMとなっていくことを見込まれている期待の星である

ゲームストーリー

- ある時、プロジェクトマネージャーである竹本さんから声がかかり、某企業の総合金融プラットフォームで活用する「統合DBの移行プロジェクト」に関するSESの案件にアサインされることになった
- プロジェクトは要件定義を終えており、統合DBをクラウド移行にするにあたり、段階的に移行を実施する計画となっている
- 8ヶ月という期間で統合DBの中でオンプレミスの別基盤に移すDB、クラウドの別基盤に移すDB、保守運用に関連するシステム（ジョブ管理・監視・バックアップ）の設計、構築、移行、システム結合テストを行う
- 各システムを対象に4つのチームを構成し、PM1名、TL4名、メンバー7名の計12名というプロジェクトチームの体制を組んで、取り組むこととなった
- PMからは、今回のプロジェクトをきっかけにチーム全体のリソースマネジメントや顧客からの相談対応判断も協力して取り組んでみてほしいと伝えられた
- プレイヤーである皆さんは協力してプロジェクトを円滑に進めつつ、顧客企業の満足度を高められることができるだろうか…今、その挑戦が始まる！

【会社概要】

社名 創作株式会社
設立年月日 2006年8月28日
代表取締役 山内 真一郎
住所 〒113-0034 東京都文京区湯島1丁目2-5 ムーンビル
公式HP <https://www.sousaku.co.jp/company/>



【会社概要】

社名 株式会社BFT
設立年月日 2002年4月4日
資本金 9,990万円
代表取締役 小林 道寛 (Kobayashi Michihiro)
従業員数 418名 (2020年4月時点)
住所 〒100-0005 東京都千代田区丸の内1-6-5 丸の内北口ビルディング22階
公式HP <http://www.bfts.co.jp/>

BFT

BFTは「人とシステムをつくる会社」です。

システムづくりに加え、システムにかかわる人材の育成にも力を注ぎ、さらに豊かな社会の実現を目指しています。

- (1) インフラ基盤構築 サーバ環境構築・ネットワーク環境構築・クラウド環境構築
- (2) システム開発 オープン系システム開発
- (3) 教育サービス 「BFT道場」 トレプラ・ギノトレ・チョイトレ