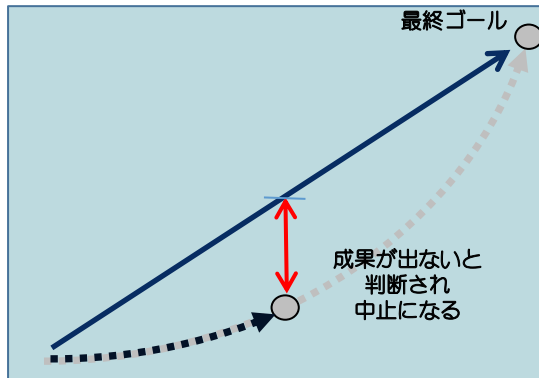
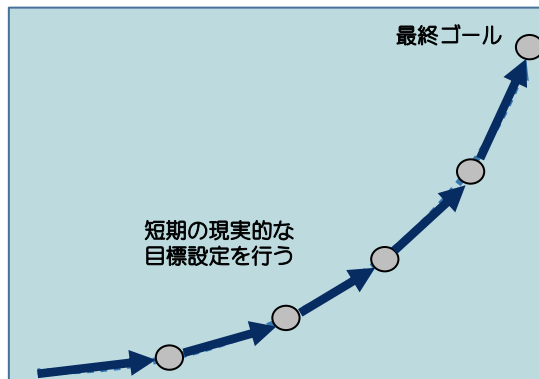




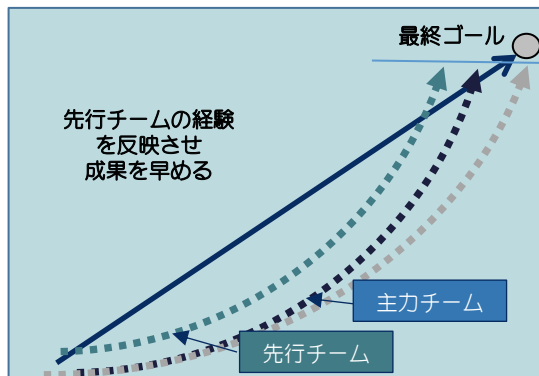
成果が出る前に諦める残念なケース

慣れないことを行うときは、頭で理解していても細かな確認(＝無意識の行動が伴わない)が必要になり、能率が上がりず作業は遅れます。学習が進み、繰り返し行動する経験値が上がってくると、細かな作業が早く正確に出来るようになるため、成果は加速します。急に成果が上がり出すブレイクスルーポイントに達する前に、「もう成果が出ない」、「この施策は間違っていた」と諦めるケースが非常に多い。



最終ゴールまで細切れのマイルストーンで進むケース

慣れないことや初めてのことを行うときは、最初に予想した以上に様々な障害が発生する。そもそも最終ゴールの詳細なイメージが掴めない場合が多い。そこで詳細なイメージが掴める少し先に中間目標点を置き、そこまでほぼ計画通りに進むことで、周囲から悪い評価を受けることを防ぐ。また、中間目標点でその先の計画や最終ゴールイメージを見直すため、計画の精度が上がる。



サンプルプロジェクトで先行して進めて行くケース

社内で独立した業務の部署で試せる場合や、選抜メンバーを組める場合は、全体の活動から少し先行して進める。活動から学んだ様々な障害への対処方法を、後発チームにフィードバックすることができる。