

事例9. エンターテインメントI社 自律的課題発見・解決のできる組織づくり

背景

【事業内容：ゲーム機器の製造・販売、エンターテインメントコンテンツの配信】

- 個々の社員の顧客志向、成長志向の意識は高いが、個人志向で周囲との連携やコストに関する意識が低くムダも多い組織風土である。外部環境や、組織内部の状態を把握したうえで、業務改善課題や組織連携の課題を発見し、主体的に解決していく組織へ変革したい

【顧客の組織開発課題】

- まずは、一部門の部門長、上級スタッフ、スタッフ対象に、チーム連携およびコスト意識を高めることを主目的とした業務改善課題の発見と解決のプロセスを導入し、成果を上げたい
- 業務改善課題発見と解決のプロセスは「共通言語」として継続的に部門で回るように定着させたい
- 将来は、一部門から他部門へ業務改善活動を水平展開し、全社へのコスト意識づけと部門間協働の風土を作っていきたい

成果

【組織開発】

- 管理職、上級スタッフ、スタッフの、課題発見、解決活動におけるそれぞれの階層の役割権限と、求められるリーダーシップ要件が明確になり、チームリーダーシップが発揮できる組織に変革された
- 課題設定・解決の「型」が対象組織全体に共有化され、業務改善活動を継続的にまわすための土壌が形成された

【人材育成】

- 管理職、上級スタッフ、スタッフの3階層において、各人が役割権限と求められるリーダーシップ要件を理解し、それぞれが然る場面でリーダーシップを発揮できるように意識付け、行動変革がなされた

支援の進め方

①業務改善課題解決
研修の実施

②業務改善課題
解決実践

③水平展開の
しくみづくり

■弊社では、顧客企業様の実態や目指す方向性を伺い、支援の範囲・対象、内容、進め方をカスタマイズして提供します。ご興味をお持ちの方は、お問い合わせください。詳細をご説明いたします

