

平成28年度 中小企業診断士実務補習 受講記

ご存じのとおり、中小企業診断士第2次試験に合格後、3年以内に実務補習を15日以上受けるか、診断実務に15日以上従事することにより、中小企業診断士として登録することができます。

今回は、なかなか表には出てきにくい実務補習について実際に体験された方から感想を含めて寄稿いただきましたので掲載させていただきます。

● 実務補習について

実務補習は、札幌・仙台・東京・名古屋・大阪・広島・福岡（2016年7月現在）で開催される計5日間の診断実務です。平日は2、3日と企業内診断士でも比較的参加しやすい内容となっています。

● ～ 初日

実務補習の指導教官の方から突然メールが送られてきます。会社の概要やその段階で提供できるデータ、そして日程に関する内容が記載されています。メールが無事に届いた旨の確認のメールを事務的に返信しながら、顔も性格も分からないチームメンバーと初の顔合わせ(?)になります。

その際、①どのタイミングで返信するのか、②返信するメールの宛先は指導教官のみなのか・メンバー含めた全員なのか、③返信の内容に自己紹介をどの程度含めばよいのか、指導教官からのメールを受け取った後の受講生が必ず考える悩みになります。私も多分に漏れず、迷いながらもちょうど真ん中のタイミングで簡単な仕事内容等を説明した文と共に全員に返信しました。もちろん、指導教官以外誰からも返信はありませんでした…。

● 初日

指導教官およびメンバーとの初顔合わせになります。銀座一丁目駅のかの有名な中小企業会館が集合場所でした。

和やかな雰囲気の中で、指導教官の方より会社概要の説明を受けてメンバー各々自己紹介を行いました。

その後、場所を移したうえでいよいよ本格的な作業に移ります。前半2日のハイライトの1つと言ってもよい「役割分担決め」が発生します。経営全般、財務会計、マーケティング、人事等のさまざまな診断内容についてどれを選択するのか、今後の数日間を左右するといっても過言ではありません。

指導教官から今後の作業等の説明を受けつつ、「では、まずは役割分担を決めてください。」とのご指示のもと、メンバー内に一種の緊張感が走りかつお互いを若干けん制しあうような雰囲気が生まれます。例えるならば、学生時代の学級委員長などを決める際の雰囲気に似ています。（私見）

しかしながら、もともと私は3回ある実務補習のうち1回は班長をやろうと考えていたので、その雰囲気を破るように「班長やります！」と発言。その流れに皆さん乗ってきて、2分ほどで役割分担は決まりました。

班長になり始めて、ファシリテーションを行いました。今日初めて会ったばかりの方々の気持ちを汲もう

としながら進めるのは相当骨の折れることで、メンバーの皆さんの協力を得ながらなんとか進めました。資料をもとに経営課題を初期的に洗い出し、明日のヒアリングに備えまとめました。この日は時間通り17時に終わり解散しました。

● 2日目

本日はいよいよ社長ヒアリングになります。社長ヒアリングは何度やってもおそらく緊張すると思いますが、通常ではあまりお話しする機会のないバイタリティの塊と言っても過言ではない社長のお話を聞けること自体、極めて価値は高いと考えており、苦ではありません。

今回の診断先の社長も、日々試行錯誤されながらも会社の今後をどうすれば良いのか本当に真摯に検討されていていっしょり、ヒアリングからも日々の悩みや考えをお聞きすることができました。中小企業診断士の醍醐味の1つはここにあると再確認しました。

ヒアリング後は一般的な分析手法である SWOT 分析等を行いつつ、各担当の経営課題について話し合い、3日までの期間で報告書作成という方向性になりました。この日になると、メンバーの方の考えや手法も理解できるようになり、進めやすくなってきます。

なお、初日はできなかったのですがこの日は飲み会も実施。お互いの仕事や今後の診断士としての活動などいろいろと話をし、相当打ち解けました。

● 3日目

自主学習期間を通過し、メンバーの進捗にバラつきが生じ始めました。まずは、報告書の骨子を作成してもらうことに集中してもらいつつ、その後全体調整・議論を実施しました。ここで最も重要なのは、経営全般を担当している班長が、今回の報告書の統一テーマを決めることだと思います。今回は社長の問題意識でもある利益率の改善を統一テーマに掲げ、個々の項目でどのように改善するかを考え抜きました。

この日は、議論が尽きることなく17時を過ぎても継続しました。体は疲労が溜まってきており、本業では間違いなく帰路についている時間なのですが、なぜか1つの会社をよりよくしたいという思いが勝り、本当に楽しく議論を行えました。

● 4日目

5日目は最終発表であるため、実質の最終日になります。報告書の全体の内容をまとめるために最大にして最強の宿敵、「Microsoft Word」との戦いになります。どれだけ頑張っても、行の位置・段落・図表番号等が合体時にズレます。班長であり、報告書のまとめを担当しているがゆえにこの日は朝から集中力をフルに発揮して作業を行いました。

合体後、全員で内容の再確認と細かい点のチェックを実施。スムーズに行ったなど時計を見ると17時。まさか最終日前日に17時で終わるとは思いませんでした。この日は奇跡的に時間通り終わりました。明日の最終発表に向けてキンコーズで印刷。(本当に便利です。)明日の発表の準備を各自しながら、体を休めました。

● 5日目

いよいよ最終発表の日になります。メンバー全員で作り上げた提言の数々は、今振り返っても良く考えられたもので、不思議と緊張感無く話すことができました。唯一の課題としてはタイムマネジメントです。個々の項目について担当ごとに発表してもらうのですが、あまりにも思い入れが強すぎて予定よりも長く

話すということが多発しました。班長としての最後は有終の美ではなかったようです…。

しかしながら、提言内容自体についてはご納得いただけたようで計画に反映させてもらいたいとお言葉をいただきました。そして無事に発表が終了。その後、報告書を協会に提出するのですがこれも一筋縄ではいかず、数回再提出しました…。提出後、証明書を受領しようやく本当に終わりました。

平日の夕方に終わったので、アフター5に立ち飲み屋に直行。浴びるように飲み語りました。

以上で受講記は終わりになりますが、実務補習は極めて貴重な体験です。診断実務に触れること、チームで診断を行うこと、様々な文献・ソースを確認してより提言をよくしていくこと、これらは本当に得難い経験だと思います。

また、その時の人のつながりは単なる知人・友人を超えた関係になると思います。今回のチームとも9月頃に再会する予定です。このような経験・人間関係を大事にしながら、中小企業診断士として成長していきたいと思います。

企業経営研究会 レポート

8月6日（土）に開催された企業経営研究会（第27回）に参加してきましたので、その内容をご紹介します。

まず、企業経営研究会について簡単にご紹介すると、経営に関するさまざまなテーマを取り上げて、毎月1回（原則第1土曜日 14時～18時）定例会を開催しています。取り上げる内容は、財務、税務、業界動向、経営者研究、診断士の活動ノウハウなど、多岐にわたっています。基本的には、1回に2つのテーマを取り上げる2部構成で、個人的に興味のあるテーマに絞ったスポット参加も可能です（年会費はなし、参加料は1回500円）。

今回の研究会第1部では、「経営計画と補助金活用のポイント」というテーマで、事業計画書の必要性、補助金活用による効果などについて、中村稔先生からお話を伺いました。知っていると役立つ補助金の基礎知識から、補助金活用の成功・失敗事例、審査の舞台裏、また今後の課題提起にいたるまで、補助金に精通した中村先生ならではの貴重な話が盛り沢山でした。

続く第2部では、「実務従事事業の仕組みと企業コンサルへの活用」というテーマで、実務従事事業の仕組みや指導員・副指導員の登録要件などについて片桐文夫先生からお話を伺いました。実務補習では総合的診断が求められるのに対して、実務従事では特定のテーマに絞った診断ができるため、お困りの事業者様に合ったテーマで無料診断の提供が可能です。こうした実務従事のメリットを活かして、クライアントの開拓ができるという独立組にも有意義な話が聞けました。今回のような説明会を以下の日程で開催されるということですので、興味関心のある方は参加されてはいかがでしょうか。

◇ 9月7日（水）城北支部研修会 士業交流会

◇ 10月13日（木）北経協研修会

◇ 10月15日（土）実務従事マッチング秋大会

研究会の大トリ「何でもコーナー」では、遠藤康平先生から今話題のポケモンGOの話や、Evernoteの活用法について役に立つ有益な話が聞けました。この「何でもコーナー」は、企業経営研究会代表である宮川雅行先生の発案で新たに始めた取り組みで、第2部終了後に参加者個々人がイベントの告知、自身の研究テーマの発表、本の紹介をするなど、参加者同士が気軽にコミュニケーションできる場となっています。

最後に、次回の定例会は、9月3日（土）開催予定です。

参加希望の方は、下記から事前登録をお願いします！

<https://sites.google.com/site/kigyoukeieikenkyukai/chu-xi-que-ren>

城北支部 実務従事支援部／広報部

企業経営研究会 事務局

北村弘司

今話題の「オリンピック」と「ポケモンGo」(ゲーム)の新たな関係

先日、ゲーム産業を研究している大学教授と話をしました。ちなみに皆さんは「e スポーツ」はご存知でしょうか？私たちが普段やっているコンピュータゲームで競うスポーツです。ただ、日本では想像がしにくいかもしれませんが、コンピュータゲームをプロ野球やJリーグなどのように、イベント会場に大勢の人を集めて競い合います。欧米やアジアの国々では今や賞金総額が11億円もある大会があるほどのビッグなスポーツイベントとして盛りあがりを見せています。観客およそ4万人 ネットでのピーク時の同時視聴者数2700万人、賞金総額5億円という大会もあり、世界のeスポーツ競技人口は1億人以上といわれています。ちなみに韓国で子供に将来の夢をたずねると、1位がサッカー選手、2位がeスポーツの選手、プロ野球は3位でした。

ビデオゲームを中心にその世界市場について調査・分析を行うアメリカの調査会社によると2016年のeスポーツ市場規模は4億6300万ドル(日本円にして約550億円)まで拡大するといえます。

2015年のeスポーツ市場の規模は約3億2500万ドルで、2014年から67.4%という驚異的な拡大を見せていて2016年は42.6%の成長が見込まれ、先述の4億6300万ドルという市場規模が予想されています。



大会の様子

また、主なイベントには1億3100万人のeスポーツファンと1億2500万人の一般視聴者がつくことも予想され、2019年にはeスポーツ市場は10億ドルの大台に到達することとなる。

日本にも既にプロゲーマーがいたり、プロゲーマーを要請する専門学校があったり、プロゲームチームがあったりもしています。

北京やロンドンでは、オリンピック公認の大会が開催された実績があり、東京でも同様の大会を開きたいとしていて、「日本eスポーツ協会」は、日本オリンピック委員会(JOC)、国際オリンピック委員会(IOC)への加盟を目指しています。今のうちにゲーム関連の中小企業を盛りあげたいところです。

ただ、かの先生が残念だと言っていたのが、日本では「クールジャパン」とか言っておきながら、行政の支援は得にくいのだそうです。ゲームがどうも悪い娯楽の1つとして捉えられている風潮もあるといえます。ゲーム業界には素晴らしいノウハウがあります。海外に行くと、日本のゲームがいかに評価されているかを実感できるといえます。国策でゲーム産業を盛りあげているカナダでは、資源のない小さい島国の日本が高品質のゲームを作っていたことに触発されたといえます。ゲーム機自体にも、最高級のノウハウが詰まっており、過去に米空軍では、高度なシミュレーション用の計算をするため、スーパーコンピューターではなく、ソニー「プレステ」を2500台繋げて使っていたそうです。(その方は性能が高くコストが低かったそうです)。

「ポケモンGo」、集客のためのマーケティング等に注目が集まっていますが、ゲーム開発ノウハウとか、そこにある技術とかに注目する診断士や企業が出てくると面白いと思っている今日この頃です。

【本誌に関する皆さまのご意見、ご要望をお待ちしております】

①皆さまがお持ちの“ネタ”を提供してください

- ・研究会・区会の活動を紹介したい、または、ご自身のセミナーを紹介したい。⇒広報部員が潜入します
- ・ご自身の特技を紹介したい。支部内の方と交流したい。⇒「今月の城北人」のコーナーで紹介します
- ・診断士としてのノウハウを紹介したいなど ⇒特集記事化します。

②皆さまが知りたいことを教えて下さい

- ・企業内診断士の活動状況が知りたい。
 - ・独立するには、どうしたらいいかを知りたい。
- ⇒各種 特集を組んで記事を作成します。

③読者としての（批判も含め）感想をお聞かせください

- ・批判的な内容もお願いします。今後の改善に活用させていただきます。

④本誌編集スタッフ募集中

- ・「隙間時間にちょっと」「アイデアを出すだけ」でも構いません。
- 問い合わせ先 城北支部広報部：jphoku.kouhou@gmail.comまで よろしく願いいたします。

JOUHOKU SHINDAN 誌

2016年8月12日発行

発行者：城北支部長 清水 一都

編集者：城北支部 広報部