

適職の地図

※改訂するには：[Ctrl] キー + [Enter] キー または [Alt] キー + [Enter] キー を押す
※DAY1～DAY6シートの内容が自動転記されます。追加で記入したい場合は枠外に記入してください。

エンディング

理想の未来

2026年12月末までに好きな人と時間を過ごせるようになる。家族も友人も働くメンバーも。そのためにも複数の社員と共に効率性の高いビジネスを行いたい。お金と時間を獲得するし、そのための手段である仕事自体へも楽しさを見出している。を実現する。



ステージ

やりたいこと

他の事業へ注力できる状況を作り出す



スペック

タイプ

専門家



がしけん1

ガタイがいい。髪が短い、大食い。スポーツやってきた人なんだろうな。話し方が早口なので第一印象からのギャップを感じられることが多い。

がしけん2

ガタイがいい。頼りになる人だと思ってもらえる。

がしけん3

カジュアルだけど賢そうに見える感じ。固く見られないようにしたいと思っている。

せいかく

ネガティブ(悪い側面)に着目する
歴史的なものに価値を感じる・伝統や古くからあるものを踏襲する
データや論理で決める
思考優位(リサーチ、比較検討、計画を重視)で取り組む
長期継続でコツコツやる
少人数、一人で取り組む
人に注目される、評価される、人を引っ張ることに喜びを感じる
成果、競争の勝利を楽しむ

じゅもん

けしけん

人材/3年/メンバークラス/法人営業	
人材/1年/事業責任者/法人個人への営業、メンバー育成、戦略の立案	
人材/1年/代表/法人個人への営業、長期戦略の立案、マーケティング施策、メンバーの育成	
人生でお金をかけた経験	国内旅行
人生で時間をかけた経験	野球、起業準備
意外によかった経験	ある顧客との協業
印象に残った原体験	学生時代の野球、新社会人時代の営業と頑張ってもうまいかないことへのモヤモヤ

ちしき

・ほぼ全ての業界へのビジネスモデルの理解	
・職安法、労働基準法への理解	
・一般消費者の行動特性	
・起業規模ごとの業界慣習の理解	
・抽象具体の概念の理解	
・税務、労務への理解	
・競合企業の戦略	
情報収集している分野	キャリア論、政治
お金をかけて勉強したこと	社会人以降特になし。
印象に残っている本	ロジカルシンキング、アドラー心理学

スキル

エクセル	・法人折衝 ・課題設定
スプレッドシート Time Rex	・個人折衝 ・データを元にした施策立案
スプレッドシート Time Rex Jooto Google系ツール	・データを元にした長期視点での施策立案 ・抽象と具体概念を踏まえた思考力 ・基礎のモデルをベースとしたカスタマイズスキル
練習して身に着けたこと	ロジカルシンキング、データ分析、業務改善
苦手を克服したこと	ロジカルシンキング。事象を分解して捉えることで業務改善が行えるようになった。
習得が楽しかったこと	特になし。
力を貸せそうと思ったこと	クライアントを見て、タスク処理をもっとスピーディに行えそう。もっと優先順位と連絡ツールを工夫して速度を向上させる。

じっせき

同期最速で昇進	
会社業績を400%へ	
プラットフォームで成約率1位を獲得したこと	
最高年収：1900万円	
学業や仕事	2022年度に目標としていた利益を達成できたこと
評価や表彰	プラットフォームで成約率全国1位を獲得したこと
継続して得意になったこと	ロジカルシンキング、感覚を言語化すること
語りたいこと	努力の上に自分が成り立っていること。新しいことへ挑戦するといつも最初は失敗してしまうこと。

アイテム

じかん

使える時間(週合計)	7時間
使える時間(月合計)	30時間

おかね

貯蓄のうち使えるお金	1000000円
月収のうち使えるお金	300000円/月

じんみゆく

応援してくれそうな人	妻、友人
話しそうな人	妻、Kさん、Yさん

モノ

体力・気力の回復	ベッド、ストレッチ用具
時間を増やす	PC
お金を増やす	PC
人脈を増やす	ゴルフ用具
後天性の強みを増やす	マーク系の本

できしょくのちず



げんざいち

- ・今日は「やりたいこと」に取り組んで...
- ・現時点での「やりたいこと」に対する成果は...
- ・「やりたいこと」に対して抱いている感情は...

20 日目
 毎月利益400万円ペースを維持し続ける
 順調だと思っている。まとまった時間を確保しやすくなり、QOLの向上を感じている。

	もくひょう	きげん	メインクエスト	ア-1.できキャラ	ア-2.どのつみでたかうか?	ア-3.うらクエスト
ちゅうかん ちてん1	社員3名。スカウトを中心とした領域ズラして、別領域へのパイ構築	1年後	IT領域コンサルタントの採用。オウンドメディアの構築	採用競合企業との人材獲得競争	・ビジョンへの共感 ・報酬の高さ ・SOなどのオプション	オウンドメディア構築経験がある方へ教えを乞う。KさんYさんなど
ちゅうかん ちてん2	社員5名。オウンドメディアが安定稼働。D2無形領域は3人分の集客力が作られている。	2年後	オウンドメディアの運用。決定実績の積み上げ。	メディア運用の継続(面倒になる)	・計画をやり抜く力 ・課題を設定する力(タスクの明確化)	人材の定着課題。マネジメント論と福利厚生などロイヤリティ向上のための学習を行う。
ちゅうかん ちてん3	社員7名。各領域のリーダープラス1名がぶら下がっている。	3年後	各リーダーへの責任と資金の譲渡。新たな事業の起案。	新規事業立案	・データに基づく施策立案 ・ロジカルシンキング	ビジネスアイデアを生み出すこと。そのために人脈形成と情報収集を行い続ける。新規事業コンサルへの発注もあり。資金を多めにプールする。
ちゅうかん ちてん4		後				
ちゅうかん ちてん5		後				
ちゅうかん ちてん6		後				
ちゅうかん ちてん7		後				
ちゅうかん ちてん8		後				
ちゅうかん ちてん9		後				
ちゅうかん ちてん10		後				
ちゅうかん ちてん11		後				

ゴール	10名程度の社員、粗利益3~4億円。各セクションで安定的な収益を1~2億円程度。	4年後				
-----	--	-----	--	--	--	--

かきいれたゴールまで たどりついたら できしょくレベル99 たっせい!

……これからどうする?

▶いまのステージであそびつづける ーよりたかいもくひょうを せっているー

▶つぎのステージへすすむ ーりそうのみらい だい2い をかなえにいー