

# 「ええーっ！コードを書いた私がPdMに！？」

～ユーザー価値とチーム視点を得るまで～

どいこ(山口千明)

@doiko\_niki

2025.05.22



# 自己紹介

## 01. どいこ(山口千明)

Brewtope株式会社

クラフトビールとの出会いを届ける定期便「Otomoni」PdM

## 02. 経歴

toGシステムのカスタマーサポート部門 → 中小企業でメンテナンス手配管理業務 → コロナ禍でプログラミングを独学でスタート

未経験からバックエンドエンジニアとして今の会社にjoin + 副業で他社にてモバイル開発(Flutter) / サブPMなど

2024.09にプロダクトマネージャーへポジションチェンジ

## 03. Like

ベース・ベリーダンス・少年漫画(ジョジョ・キングダム・三国志他)・ポドゲ・マダミス・火曜サスペンスごっこetc...



Purpose: クラフトビール産業の広がりを支え、遊び心あふれる社会を醸成する



クラフトビールに特化した事業を複数展開し、流通課題の解決を目指しています

toC

① Otomoni定期便/ストア

日本全国各地のクラフトビールの楽しみ方を提案する定期便

toC

② BEER BOOK

クラフトビールをより奥深く楽しむためのコレクションアプリ

toB

③ Otomoni Wholesale

飲食/小売向けに銘柄選定~売り場づくりまで一気通貫で提供する卸売・販売支援サービス

toB

④ Otomoni for Corporate

企業向けにイベント/ギフトなどでのクラフトビール活用を支援するサービス





## 日本全国各地のクラフトビールの 楽しみ方を提案する定期便

毎回異なる6本セットを隔週でお届けする定期便サービス。  
クラフトビールは手に入りづらい・楽しみ方が分かりづらいという課題に対し、銘柄レコメンドや企画をセットでお届けすることで、ライト層がクラフトビールにハマっていく体験を提供。  
日本サブスクリプションビジネス大賞2022 特別賞。

登録銘柄  
**4,274** 種類

お取引社数  
**400** 社

ユーザー満足度  
**93%**

※無作為なユーザー 100人を対象にした満足度アンケートで 5段階のうち「とても満足している」もしくは「満足している」が選ばれた割合

累計会員数  
**12,890** 人

※2024年11月時点

# PdM=プロダクトマネージャー is 何？



作るものを決める人  
(何を・なぜ作るか)



ユーザー価値と  
事業数字の両方を追う



エンジニアやデザイナーと  
プロダクトを形にする



「なぜそれが必要か」を  
伝える役割



日々の意思決定と調整を  
行う人

# バックエンドエンジニアだった頃のどいこ📱🐼🎀



RubyとRails、シンプルに書けてええやん！

ただ技術はそんな興味ない👉  
便利なものは好きw



ユーザーさんの喜びの声を聞けると嬉しい！

もっと喜ばせたい！！💖



課題発見 → 解決が楽しい！

社内のbizメンバーからの要望(How)から解決したい課題(Why)を探って、その課題を解決するために何が必要か？(What)・ベストな方法(How)を導き出して解決👏



越境大好き！！

CS・オペレーション・UIデザインなんでもやる！！  
他部署の困り事を受け止めて問題提起する！！  
山越えGorilla🐼🏔️くわしに任せろい💖

# PdMを目指した理由と最初の一步



ユーザーさんにとっての価値をつくりたい！

ユーザーさんに、さらにクラフトビールを楽しんで、喜んでもらいたい🍺😊



事業へ貢献して、会社のもみなでハッピーになりたい！

売上などの事業数字を上げることに貢献して、楽しい仲間であるみんなの願いを叶えたい！！🔥



おもしろい人たちとの出会い👏🍺

自分もクラフトビールにハマるうちに、界隈の楽しい方たちにたくさん出会えた！

作り手のブルワリーさん・売り手のビアバーの方・飲み手のビールファンの皆さん、それぞれのビール愛が素敵！！



楽しさを広げたい

この楽しい世界をもっと多くの人に知ってもらって、みんなでワイワイしたい❤️😄🍺



最初の一步

企画のお手伝いや改善提案など、小さな行動から始めた & 「オラ、PdMになりてえす」の意思を伝え続けた  
→ 「ええーっ！コードを書いた私が PdMに！？💖」(タイトル回収w)

# PdMになってからの気づきと苦労

## 兼任かつ短納期の挑戦

バックエンドエンジニアとの兼任で、特に定期便リニューアルの短納期対応が大変だった

サービスの体験設計、DB設計、APIとWeb実装、モバイルアプリのテスト、関係者への浸透・調整、リリース段取り他全てを一人で回していた

(しかもリリース直前モバイルエンジニアが体調不良で、かつ重大なバグが見つかるというHARD THINGSw😅)

無事期日通りにリリースでき、社内のオペレーションも安定してきた現在は、なるべく開発タスクを自分から剥がしてプロダクトマネジメント業務に時間を割けるようにしています📅

## ほぼ一人目 PdMのディスカバリー

社内にノウハウや進め方のナレッジがないため、全て手探り

書籍や記事などで知見をインプットしながら、

「この会社でバリューを出すためのプロダクトマネジメントとは？」を考えつつ走っています💪

## コミュニティ参加と AI活用

PMコミュニティ「プロダクト筋トレ」に出会い、その勉強会やイベントに参加して知見を得たり

ChatGPTやCursor等でアウトライン作成や案の幅出しをすることで、筋道を立てて進められるようになってきました✨

(社外の素敵なPdMの方と繋がれて、一緒に学べて本当に救われています😭💖わたしも大きくなってGiveしたい！！)

# PdMになって良かったこと



## 筋道を立てて考えやすくなった

「アウトプット」ではなく「アウトカム」を意識したり、データを見る習慣や振り返りをするようになった事で  
舵取りをしている感覚ができた



## 視座が向上した(気がする)

経営層と対話することで、会社の大きな目標や戦略、あるべきに意識を向けやすくなった



## 三方の目線の獲得と意識

ユーザー価値、事業価値の両視点を持った上で、プロダクトチームとしてメンバーみんなの目線を合わせる大事さを意識できるようになった

- ☑ PdMでなくても、アウトカム＝「誰にどんな価値を届けたいか？」の定義をしたり  
Why(なぜ作るか)をチームの皆で大事にすることで、ユーザーさんに喜んでもらいつつ  
ビジネスゴールにつながる「良いプロダクトづくり」への道筋が作られていくと思っています 🐼 ✨ 📈

## 最後に伝えたいこと💖🐼

「エンジニアのキャリアは、“広げても、戻っても”大丈夫。」

技術を軸に、PdMや他の職種にチャレンジしてもいいし、また開発に戻るのもあり。  
遠回りに見えても、経験はすべて活きると思います。

もし今の進め方にモヤモヤがあったり、プロダクトマネジメントに興味があれば  
データなどで開発した機能のその後の振り返りを行ってみたり、プロダクトマネジメントの関連記事を読んでもみるなど、  
“小さく始めてみる”のもおすすめです。

「ユーザー価値・ビジネスゴール・チームでWhyを大事にして動くこと」の3つの視点を意識するだけで  
日々の仕事をもっと面白く・成果にもつながると思っています。

📖 おすすめの記事たち 😊

「『プロダクトマネジメントのすべて』小城久美子のエンジニアのためのプロダクト開発」

<https://type.jp/et/feature/category/career/kosiro/>

ご清聴ありがとうございました！ 😊👏

ご質問はX: @doiko\_niki までお気軽にどうぞ！

↓ 固定PostにORIONさんのインタビュー記事もあるので、良かったら見てみてください ✨

