



弊社人材育成施策について

2022.8.2

nico

西川コミュニケーションズ株式会社
Nishikawa Communications Co. Ltd.

会社概要

- 社名 西川コミュニケーションズ株式会社
(旧:西川印刷株式会社)
- 代表者 代表取締役社長 西川 栄一
- 資本金 8,000万円
- 従業員数 414名
(2022年8月現在 グループ全体 パート・アルバイト含む)

事業領域

マーケティング

- ・顧客分析
- ・マーケティングリサーチ
- ・地図情報 (GIS) 分析
- ・効果検証

プロモーション

- ・キャンペーン企画・運営
- ・インスタプロモーション
- ・ウェブプロモーション

ICT

- ・Webサイト企画・運営
- ・キャンペーンサイト企画・運営
- ・ネット広告運用
- ・システム開発

ロジスティクス

- ・在庫管理
- ・入出荷オペレーション
- ・受発注管理システム

コンタクトセンター

- ・インバウンド/アウトバウンドコール
- ・メール対応
- ・バックオフィス (データ入力代行等)

クリエイティブ

- ・各種印刷物デザイン・制作
- ・Webデザイン・制作

印刷

- ・オフセット印刷 (カタログ、チラシ等)
- ・オンデマンド印刷 (DM等)
- ・インスタア販促ツール (POP等)
- ・画像データベース

ラベル

- ・ライナーレス (剥離紙なし) ラベル、ラベラーの開発・製造・販売

事業所

- 名古屋本社
- 東京本社
- 大阪支社
- 浜松支社
- グラフィックアーツセンター ロジセンター
- コンタクトセンター
- 沖縄制作室
- 西川コミュニケーションズ・インディア
- 西川コミュニケーションズ・シンガポール
- BPO.MP (ベトナム)

- **事業転換への挑戦**
- **教育プロジェクト**
- **教育研修費の扱いについて**
- **①新規事業立ち上げに向けた3DCG制作スキルの習得**
 - **②特定部署対象のリスキリング施策**
- **課題図書配布**
- **従業員との認識合わせ**
- **今後の課題**

第一期 印刷会社からの脱却⇨情報加工業としての事業領域を模索

- 1987年 ニューメディア事業参入（就職支援情報システム「キャンパスラインチャンス」運営参加）
- 1992年 テレマーケティング事業開始（コールセンター設置）
- 1995年 書店事業開始（インターネット体験コーナー＋パン販売）
- 1996年 まんがカフェ事業開始（ネットカフェの先駆け）

第二期 デジタル前提の社会に向けた取組み

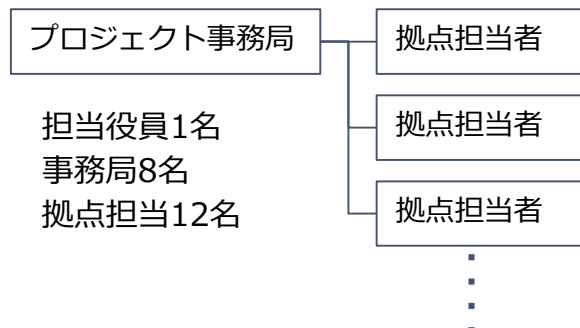
- 1997年 ソフトウェア開発会社「アプライドグラフィックス」設立
- 2001年 中部エリアでのベンチャーファンド設立
- 2002年 デザイン制作会社「ディ・スタイル西川」設立
GIS（地図情報データベースシステム）事業開始
- 2004年 DM事業・オンデマンド事業開始
- 2011年 システム開発会社「NICOインディア」設立

第三期 AI前提の社会に向けた取組み

- 2018年 AIを活用した事業展開を宣言
3 DCGラボ立ち上げ（現3 DCGグループ）
- 2019年 AIソリューション会社「Soda」設立
- 2021年 DX支援事業開始

国内労働生産性の低さが問題視される中で、「高付加価値サービスの提供」による競争力確保を目指し、社員の生産性向上を教育によって実現するために2013年に発足。

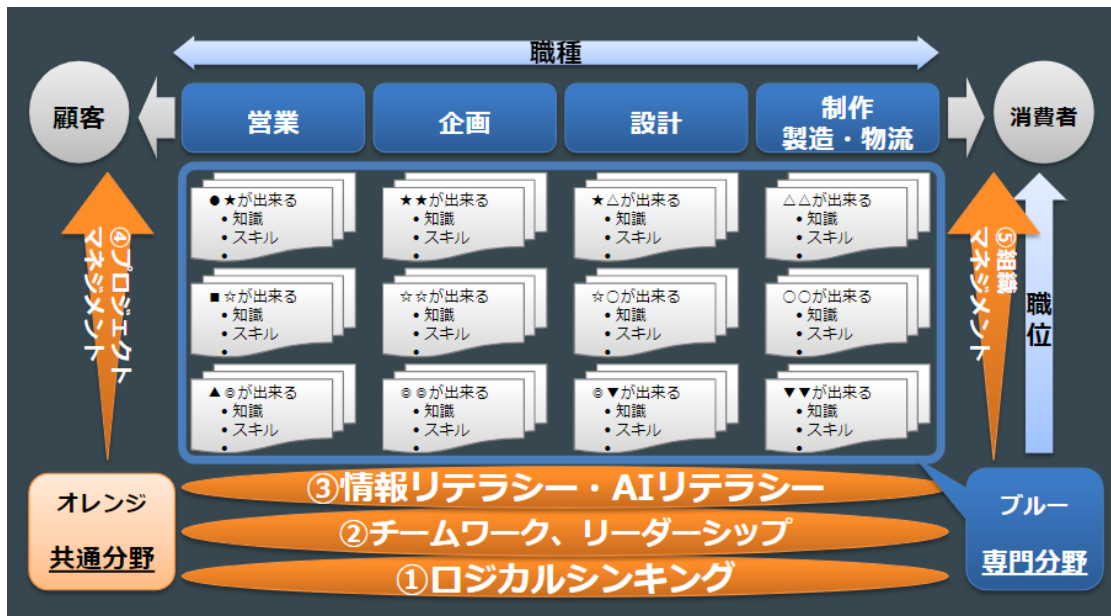
1. 運営体制



2. 役割

1. 全社教育施策の立案・実施
2. 社内からの意見の吸い上げ
3. 教育取組み状況の把握 → 推進
4. 全社課題図書を選定・配布

3. 社員向けスキルイメージマップ



社員の資格取得や研修受講をサポートするため、
2013年より教育研修費用を会社負担へ。

補助対象

- 資格初回受験費用
- 2回目以降での合格時受験費用
- 書籍購入費
- 研修受講費
- 専門学校等 教育機関学費 など

予算化せず、必要な費用を都度承認

新型コロナの影響により外部研修や資格受験が大幅減少

一人当たり教育研修費用の推移

年度	一人当たり費用
2013	¥18,969
2014	¥32,562
2015	¥46,985
2016	¥65,084
2017	¥68,307
2018	¥57,150
2019	¥50,612
2020	¥26,870
2021	¥18,515

2017年のCG事業立ち上げ時、まったくのCG制作未経験者から希望者を募り、担当業務をはずした上で、育成期間を設け専任スタッフを養成（5名）

3DCG事業立ち上げ時にターゲットしたサービス領域

1. 3DCGデータ整備効率化：自社開発
2. コンテンツを体験するハードウェア（VRゴーグル等）の販売：各メーカー様との販売代理店契約
3. 様々な用途に合わせた3DCGコンテンツ制作：ノウハウなし



コンテンツ制作スタッフの育成を計画

17年11月～18年1月（3カ月）	専門学校夜間講座	希望者を募り、CG基礎技術を学べる講座を受講
18年1月～18年6月（6か月）	Eラーニング	希望者の興味分野ごとにEラーニングを選定
18年2月～19年1月（12か月）	外部講師招聘	CG業界での実務経験豊富な講師の方に定例講義を依頼

※講義は平均して隔週実施、当日はほぼ終日対応いただき、講義+受講者への実技指導を行っていただく

※18年後半からはコンテンツ制作の実務案件も対応しつつ、レベルアップのため講義を継続

紙媒体の案件が減少していく中で、別領域へのスキルチェンジを図るためにプロジェクトを発足。
4チームに分かれてそれぞれテーマを決め、リスクリング（一部アップスキリング）を実施。

WEBマーケティング

- ・SDGsブログ記事作成
- ・記事配信/データ集計

ブランディング

- ・自社製品市場調査
- ・製品開発への参加
- ・サイトデータ分析

動画制作

- ・ディレクション技術習得
- ・撮影技術習得
- ・編集技術習得

プログラミング

- ・HTML/CSS
- ・JavaScript
- ・UI/UXデザイン
- ・Python

1. 運営体制

- 教育プロジェクト事務局：3名
- WEBマーケティングチーム：4名
- ブランディングチーム：5名
- 動画制作チーム：8名
- プログラミングチーム：7名

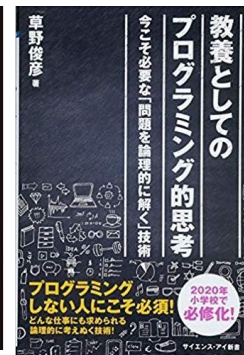
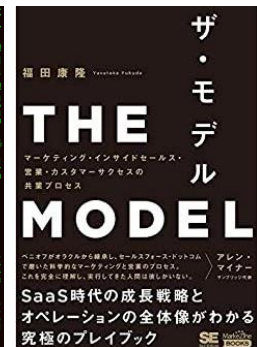
2. 進め方

- 今期中でのアウトプットを目標設定
- 業務時間の2割を学習に充当
- 週1回のチームミーティング
- 月1回の全体ミーティング（進捗確認）

時代に対応した視点を持つことや、学び直しの意識づけを目的に、全従業員に向けて配布。
感想提出やミーティングでの発表といったアウトプットを通じて、知識の定着を図る。

運用

1. 教育プロジェクトにて書籍選定
2. 全社へ配布（単行本か電子書籍を選択）
3. 1年後に感想文アンケートを実施、公開



自社の存在意義を経営側・従業員側ですり合わせるため、「企業メッセージ開発PJ」を発足。
2021年に社内向けメッセージの策定、現在は社外向けメッセージを検討中

1. 今までの取り組み

1. 社内アンケート実施
2. 社長インタビュー
3. 会長インタビュー
4. パーパスコンセプトの策定
5. 方向性確認（言語化・視覚化）
6. 社内メッセージ策定・公開

2. 今後の予定

1. 目指すべき姿の確認
2. 自社分析の振り返り
3. 環境分析
4. メッセージエッセンスの抽出
5. 社長を含めたディスカッションの実施
6. 方向性確認（言語化・視覚化）
7. 社外メッセージ策定・公開

課題	現状	あるべき姿
<p>会社方針浸透のための日常的な取り組み</p>	<p>会社方針の説明や浸透のための取り組みが不足している</p>	<p>会社方針を理解し、諸施策に対して前向きに取り組んでいる</p>
<p>高度専門人材を処遇できる人事制度の構築</p>	<p>専門人材を適正に処遇できない</p>	<p>能力・貢献・市場価格にあわせた処遇</p>
<p>マネジャーの役割定義や業務量の可視化</p>	<p>マネジャー層がキャパシティオーバーしており、指導・育成に工数が割けていない</p>	<p>マネジャーによるメンバー状況の把握と、適切な指導・育成</p>
<p>マネジャー層へのマネジメント研修強化</p>	<p>マネジャー層のマネジメント能力が不足している</p>	

御清聴ありがとうございました

nico

西川コミュニケーションズ株式会社
Nishikawa Communications Co. Ltd.