

200社・3,000本超の制作知見を、 社内で再現できる仕組みに変える

— 制作会社のノウハウを、社員が再現できる運営の仕組みへ。

作り方ではなく、 続け方まで決める。

01



内製化する目的

02



役割と責任

03



制作の標準

04



外部との分担

05



改善を続ける基準

誰が、何を、いつまでに、**どの指標**で判断するか。

動画が作れないのではなく、 運営が設計されていない。

研修を受けても、役割・期限・確認・改善まで決まっていなければ、制作は続きません。



担当が曖昧



確認が遅い



修正が増える



改善が残らない

内製化の目的を一文にする。

BEFORE

個人の経験に依存する制作



AFTER

社内で再現できる運営基準

制作・育成・運営の知見を、
社内で回せる標準に変える。

全部を社内で抱えない。

社内で持つ



目的



企画判断



最終確認



改善判断

外部で補う



専門技術



繁忙期

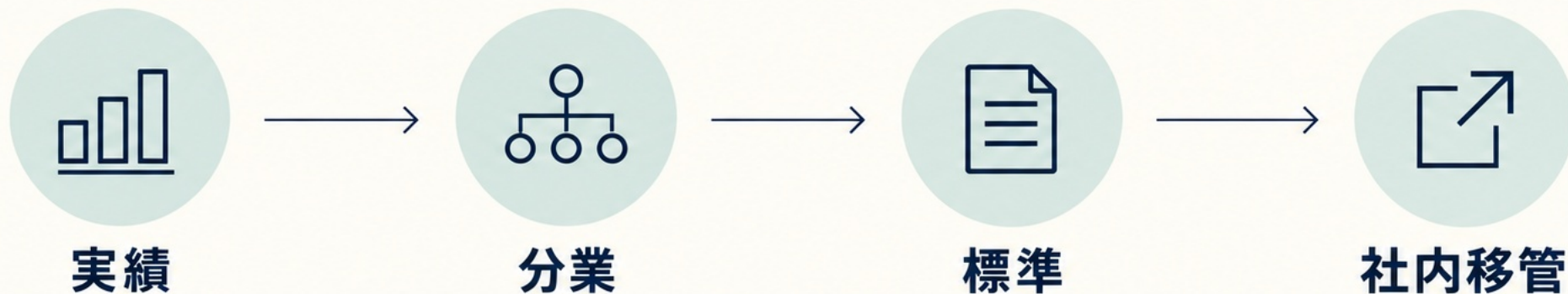


初期設計

判断は社内に残し、**変動と専門性**を外部で補う。

制作実務と育成実務を、 同じ流れで教えられる。

200社以上 | **3,000**本以上



現場で得た知見を、役割と手順に分解して引き継ぐ。

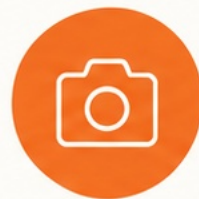
全員を万能にせず、 責任の空白をなくす。



ディレクター



構成



撮影



編集



確認者



分析者

一人ひとりの担当と、次に渡す条件を決める。

制作開始前の合意が、 修正と停滞を減らす。



01 目的

集客・採用・営業・CS



02 役割

担当と確認者



03 完成条件

公開できる基準



04 引き渡し

2～3日以内



05 フィードバック

事実と改善案

始める前に、終わり方まで合意する。

伝えたいことより、 相手の判断を先に置く。



一つの動画に、一つの問いと一つの答え。

センスを、 再現できるチェック項目へ変える。

01 撮影前 目的と構成 ✓ ✓	02 撮影時 音声と明るさ ✓ ✓	03 編集時 テンポと字幕 ✓ ✓	04 公開前 表記と導線 ✓ ✓
---	--	--	---

感覚ではなく、同じ基準で確認する。

高機能より、 チームで繰り返せること。

- ✓ 使いやすさ
- ✓ 共有しやすさ
- ✓ 引き継ぎやすさ
- ✓ 費用
- ✓ 更新性



機材



編集



保管



管理

最小限の道具で、同じ手順を繰り返す。

判断は社内、 変動と専門性は外部で補う。

社内



目的



企画判断



最終確認
改善判断



外部



専門技術



繁忙期対応



初期テンプレート



毎月、内製範囲と外注範囲を見直す。

再生数ではなく、 目的までの流れを見る。



視聴維持



保存



クリック



問い合わせ



採用応募

事実



仮説



変更



期限

数字から、次に変える一つを決める。

小さく試し、 作る範囲を広げる。

月4本

企画・撮影は社内

初期テンプレートは外部

8週間で検証

品質



工数



継続性



成果



0～30日

31～60日

61～90日

検証結果を見て、内製範囲を広げる。

最初から完成形を目指さない。

0～30日

目的と役割を決める

31～60日

標準を作って試す

61～90日

数字を見て改善する

目的

役割

基準

分担

指標

90日で、運営の型を作る。

明日から作るのは、 動画ではなく**運営の土台**。

- ✓ 目的
- ✓ 役割
- ✓ 基準
- ✓ 分担
- ✓ 指標

自社の内製範囲を相談する >

制作実務と育成実務の両面から、内製化を支援します。