

制作会社のノウハウを、 担当者個人ではなく 会社の資産にする方法

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。



個人の経験を、みんなで使える力に育てていきましょう。

作り方ではなく、続け方まで決める。

- 1 | 内製化する目的 2 | 社内に残す判断 3 | 担当者と役割 4 | 最初の検証 5 | 改善を続ける基準

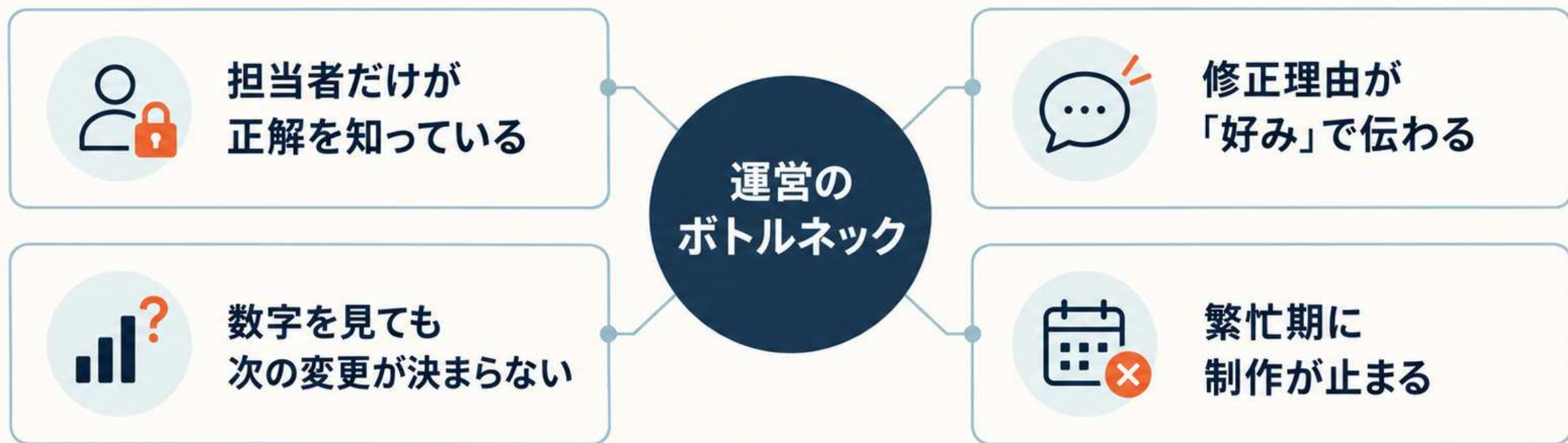


判断と学習が社内に残る



誰が・何を・いつまでに・何を見て改善するかを、チームの言葉で決めていきましょう。

動画が作れないのではなく、 **運営**が設計されていない。



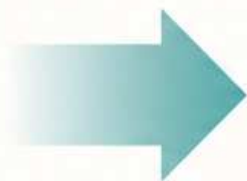
止まりやすい場所を見つけ、誰でも動ける仕組みに変えていきましょう。

内製化の目的を一文にする。

制作・育成・運用の知見を、
社員が再現できる**運営標準**へ。



担当者依存



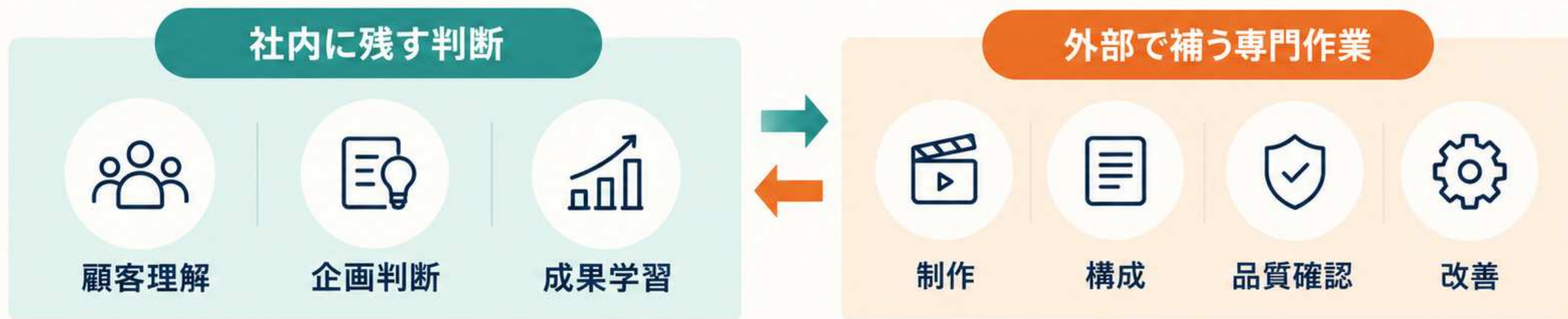
チームで判断・制作・改善

完成本数だけでなく、次の企画を社内で判断できることをゴールに置きます。

自社らしい目的を、みんなが分かる一文にしていきましょう。

全部を社内で抱えない。

200社・3,000本超の制作経験で磨いた分業、構成、品質確認、改善の型を、小さく実装する。



顧客理解・企画判断・成果学習が自社へ残るかで判断します。

自社に残したい知恵を決め、無理のない形から育てていきましょう。

制作実務と育成実務を、同じ流れで教えられる。



実績

200社以上



分業

3,000本以上



標準



社内移管

広告・SNS運用・通販・営業・採用などで培った流れを、企業の人員・目的・頻度に合わせて移します。

現場の経験を共有し、自社で再現できる型へ整えていきましょう。

全員を万能にせず、責任の空白をなくす。



兼務可能。ただし責任者名は一人にします。

一人に頼り切らず、それぞれが力を発揮できる役割を作しましょう。

制作開始前の合意が、修正と停滞を減らす。



企画書に、目的・対象・一番伝えたいこと・期待する行動・確認者・公開日・見る数字を残します。

決める項目を揃え、チームが安心して動ける土台を作りましょう。

伝えたいことより、相手の判断を先に置く。



視聴者の場面



疑問・誤解・不安



自社だから示せる答え



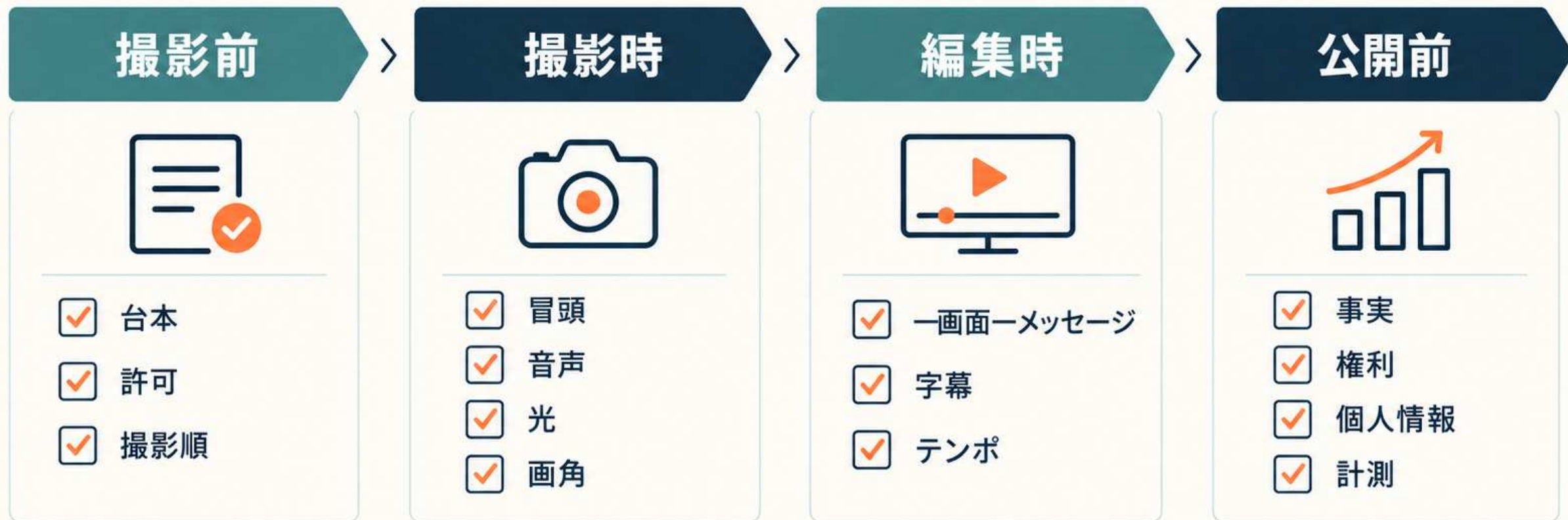
見た後の行動

一つの疑問に、一つの答え。

相手の場面から考え、チームで届く企画を磨いていきましょう。

センスを、再現できるチェック項目へ変える。

必要カットを先に一覧化し、使える素材を残します。



感覚を言葉にし、誰でも品質を揃えられる状態を作りましょう。

高機能より、チームで**繰り返せる**こと。

機材



編集



保管



管理

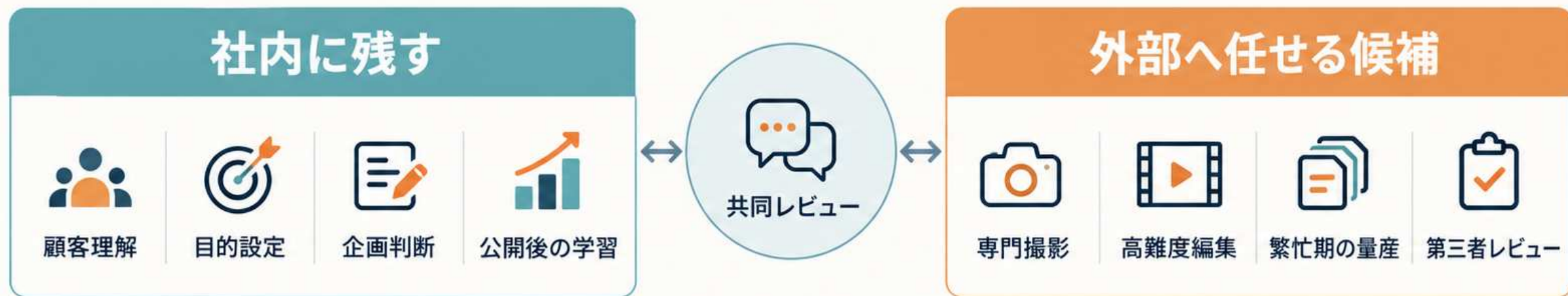


- ✓ 1週間で基本操作
- ✓ テンプレートと権限を共有
- ✓ 素材と最新版が分かる
- ✓ 引き継げる
- ✓ 商用利用・個人情報・生成AIを確認

スマホ＋外付けマイク＋照明、編集ソフト、クラウド素材庫、企画管理表から最小構成を作ります。

みんなが**使い続けられる**道具を選び、**運用を習慣**にしていきましょう。

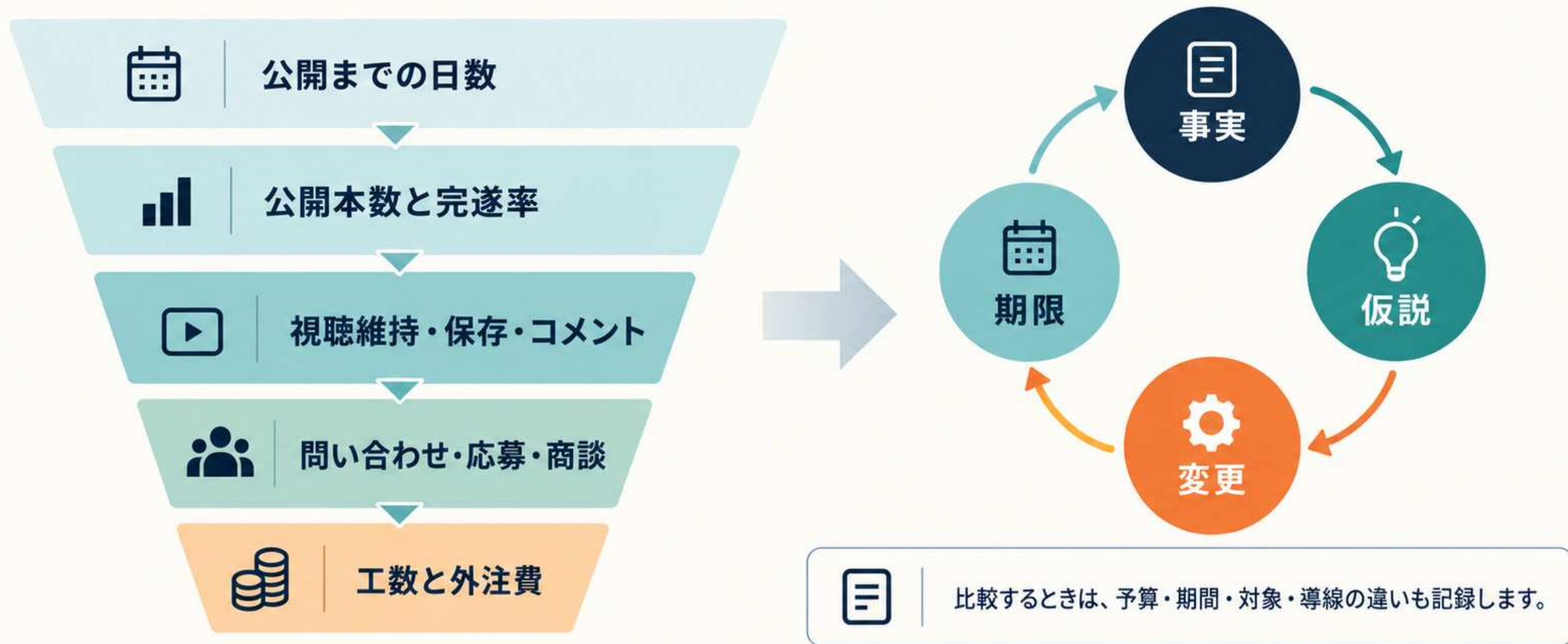
判断は社内、変動と専門性は外部で補う。



分担は、習熟度・繁忙期・成果・リスクに応じて月次で見直します。

得意を持ち寄り、知恵が社内に積み上がる分担を作りましょう。

再生数ではなく、目的までの流れを見る。



数字を共有し、みんなで次を良くする会話へ変えていきましょう。

小さく試し、作る範囲を広げる。

月4本から開始。企画と撮影は社内、初期の編集テンプレートは外部伴走。
8週間で反応と制作負荷を確認します。



これは成果保証ではなく、検証の進め方を示すモデルです。

確かめたことを会社の知恵にし、少しずつ範囲を広げていきましょう。

最初から完成形を目指さない。



90日ごとに振り返り、自社らしい運営へみんなで更新していきましょう。

明日から作るのは、動画ではなく運営の土台。



実制作の流れを見ながら、自社に合う役割・手順・改善方法を一緒に設計します。

自社の内製範囲を相談する >

個人の経験を会社の力に変え、できるところから一緒に進めていきましょう。