

企画・撮影・編集・分析を可視化する、 動画担当者スキルマップ

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。

1 | 内製化する目的

なぜ自社でやるのか、どんな状態を目指すのかを社内で共通認識にします。

2 | 社内に残す判断

どの業務を社内に残し、どこを外部に任せるか、判断の基準を明確にします。

3 | 担当者と役割

誰がどの役割を担い、どのように連携するかを決め、無理なく続けられる体制を整えます。

4 | 最初の検証

小さく始めて、効果や運用の感触を確認し、次の展開に向けた判断材料をそろえます。

5 | 改善を続ける基準

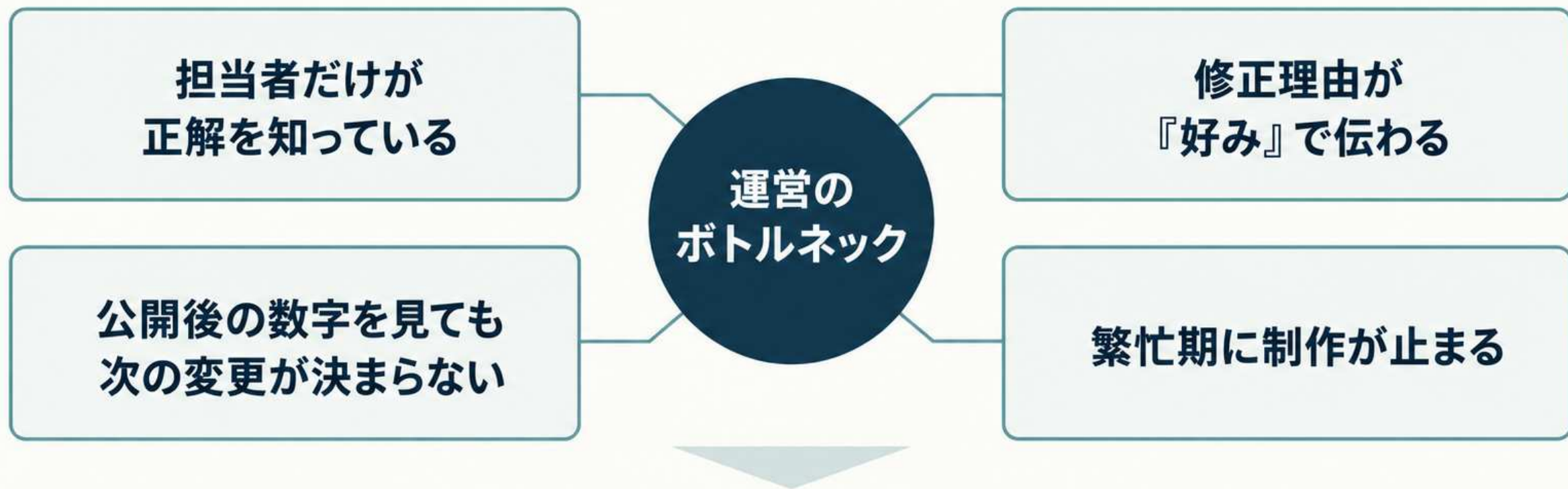
どの指標を見て、いつ・どのように改善するかを決め、継続的に見直す仕組みを作ります。

読み終えたら、誰が・何を・いつまでに・何を見て改善するかを、自社の言葉で決めていきましょう。



判断と学習が社内に残る

動画が作れないのではなく、運営が設計されていない。



課題を人の能力ではなく、仕組みの改善点として捉えていきましょう。

内製化の目的を一文にする。

未経験の社員でも、**役割とレビュー基準を共有して**
チームで制作を継続できる状態をつくる。

担当者依存

判断	特定の担当者の経験や感覚に依存する
制作	担当者個人に作業が集中する
品質	基準が曖昧で、仕上がりにばらつきがある
継続	担当者が不在になると止まってしまう
改善	結果の振り返りが属人的で、次に活かしにくい



チームで判断・制作・改善

判断	役割とレビュー基準を共有し、チームで判断できる
制作	役割分担により、複数人で制作を進められる
品質	レビュー基準に基づき、一定の品質を保てる
継続	担当者に依存せず、チームで継続できる
改善	振り返りの結果を共有し、次の企画に活かせる

完成本数だけでなく、**次の企画を社内で判断できる状態**を目指しましょう。

全部を社内で抱えない。

全員を万能にせず、得意工程を分ける。

社内に残す判断

顧客理解

企画判断

成果学習



外部で補う専門作業

専門撮影

高難度編集

繁忙対応

大切な判断を社内に残し、無理のない体制を育てましょう。

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本以上の制作知見

企業の人員・目的・頻度に合わせて、実務の流れを移す。

実際の制作手順を、チームが使える型へ変えていきましょう。

全員を万能にせず、責任の空白をなくす。

役割	主な責任・やること
ディレクター	目的・期限・完成条件
構成	誰に何をどう伝えるか
撮影	音・光・画角
編集	視聴体験へ変える
確認者	事実・ブランド・公開可否
分析者	数値と反応から次の仮説

兼務はできる。責任者は一人にする。

役割を明確にして、安心して助け合えるチームを作りましょう。

制作開始前の合意が、修正と停滞を減らす。

- | | |
|----|--|
| 01 | ☐ 目的と対象を一文で定義する |
| 02 | ☐ 企画・撮影・編集・確認の責任者を決める |
| 03 | ☐ 少数の動画で仮説を試す |
| 04 | ☐ 数値と現場の声を同じ会議で振り返る |
| 05 | ☐ 残す工程と外へ任せる工程を更新する |

始める前にそろえる習慣が、気持ちよい進行につながります。

伝えたいことより、相手の判断を先に置く。



ルール

一つの疑問に、一つの答え。

相手の目線から、伝わる構成と一緒に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する。

撮影前 台本・場所・許可	撮影時 音声・光・画角	編集時 一画面メッセージ・字幕・CTA	公開前 事実・権利・計測
☐ 台本を準備した	☐ 音声を確認した	☐ 一画面メッセージを意識した	☐ 内容の事実確認をした
☐ 撮影場所を確保した	☐ 光の状態を整えた	☐ 字幕を入れた	☐ 権利関係を確認した
☐ 撮影の許可を確認した	☐ 適切な画角で撮影した	☐ CTAを設定した	☐ 表現に問題がないか確認した
☐ 必要な機材をそろえた	☐ ブレ・ピントを確認した	☐ 不要な間をカットした	☐ 計測設定を行った
☐ スケジュールを調整した	☐ 必要カットを漏れなく撮影した	☐ 全体の流れを確認した	☐ 公開スケジュールを最終確認した

感覚を言葉にして、誰もが改善できる基準へ育てましょう。

高機能より、チームで繰り返せること。

選定のチェックリスト

- | | |
|--------------------------|----------------------|
| ☐ | 1週間で基本操作を覚えられる |
| ☐ | テンプレートと権限を共有できる |
| ☐ | 素材の場所と最新版が分かる |
| ☐ | 他の担当者へ引き継げる |
| ☐ | 商用利用・個人情報・生成AIを確認できる |

機材



編集



保管



管理

使い続けられる道具を選び、日々の制作を軽やかにしましょう。

判断は社内、変動と専門性は外部で補う。



強みを持ち寄り、持続できる運営体制を作っていきましょう。

再生数ではなく、目的までの流れを見る。

見るべき指標

- 1 役割ごとの習熟度
- 2 レビュー往復回数
- 3 期限内公開率
- 4 引き継ぎ可能な型
- 5 担当者の月間負荷

改善の流れ



次に一つだけ何を変えるかを決める。

数字を会話のきっかけにして、前向きに改善を重ねましょう。

小さく試し、作る範囲を広げる。



評価の 観点	目的行動	担当者の負荷	修正理由と学び	次に残す型

成果保証ではなく、検証の進め方を示すモデルです。

小さな前進を積み重ね、チームの自信を育てていきましょう。

最初から完成形を目指さない。

0～30日

- ☐ 目的・役割・ツール・承認・4本分の企画
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____



31～60日

- ☐ 撮影・編集・公開・レビュー基準
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____



61～90日

- ☐ 数値と負荷・内製範囲・外注範囲・本数
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

90日後の判断

続ける

役割を変える

外注を増やす

テーマを変える

一度止める

完璧を急がず、学びを力に変えていきましょう。

明日から作るのは、動画ではなく運営の土台。

- 1 | 内製化で変えたい経営課題
- 2 | 最初の視聴者とテーマ
- 3 | 社内の責任者と週の確保時間
- 4 | 外部へ相談する工程
- 5 | 最初の4本を振り返る日

自社に合う役割・手順・改善方法を、一緒に設計していきましょう。

自社の内製範囲を相談する