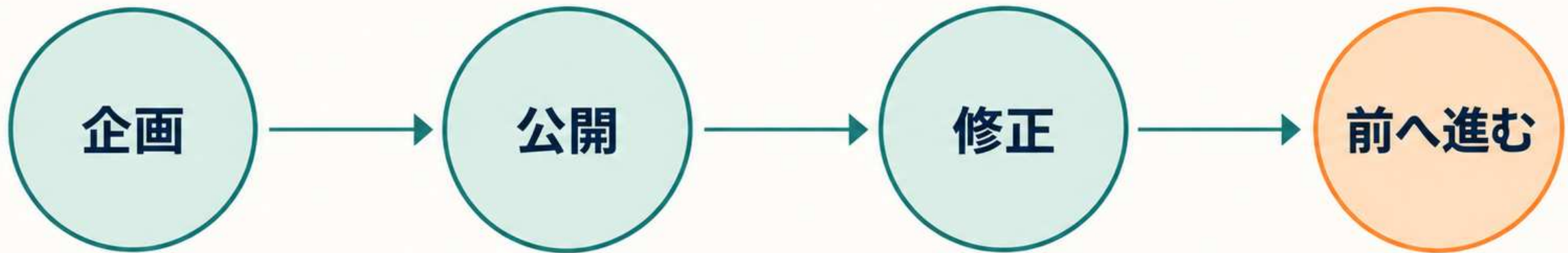


上司確認で止まらない、 企画・公開・修正の承認フロー

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。



ショート動画の内製化では、ここまで決める。

作り方ではなく、**続け方**まで決める。

つくって終わりにしない。
社内に判断と学習が残る
仕組みを、最初に整えます。

1 | 内製化する目的

なぜ今、社内でやるのか。
どんな状態を目指すのかを明確にします。

→

目的が社内で共有され、
迷いなく進められる

2 | 社内に残す判断

どの判断を社内に残し、どこを外部に任せるか。
境界を明確にします。

→

判断の軸が定まり、
一貫した運用ができる

3 | 担当者と役割

誰が責任を持ち、どの役割を担うのか。
現実的な体制を決めます。

→

役割が明確になり、
動き出せる

4 | 最初の検証

まず何を試し、どのように成果を確認するか。
小さく始めて学ぶ設計にします。

→

初期の成果から、
次の打ち手が見える

5 | 改善を続ける基準

どの指標を見て、どのタイミングで見直すか。
改善のサイクルを決めます。

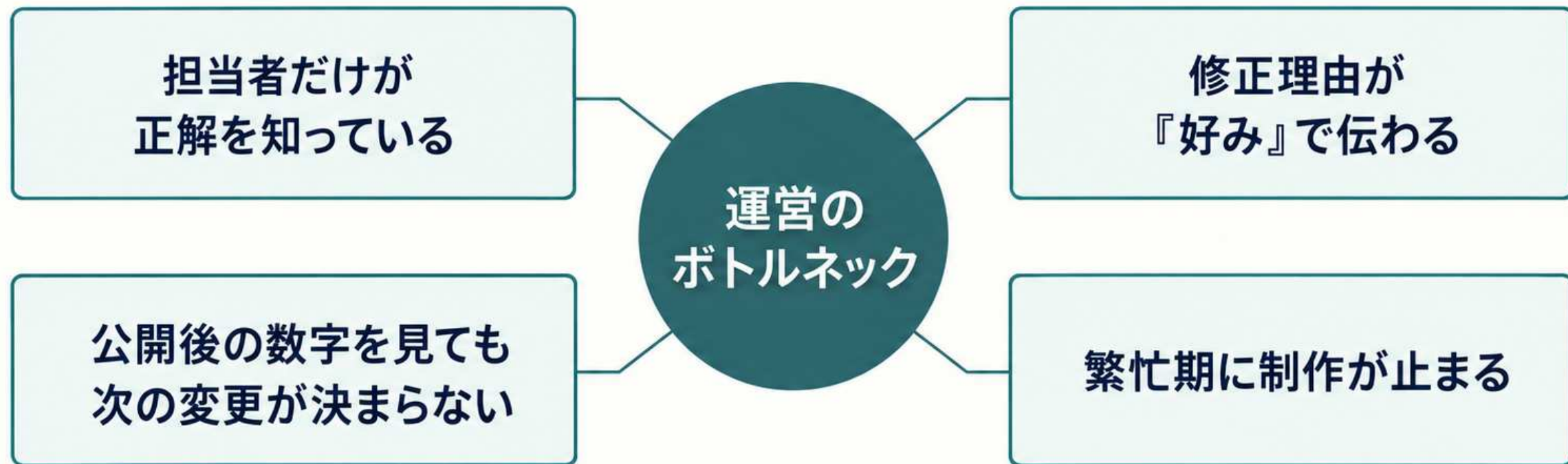
→

継続的に学び、
成果を積み上げられる

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

制作	特定の担当者しか作れない
判断	企画や表現の良し悪しが属人的
品質	レビュー基準がなく、ばらつく
継続	担当者の状況で止まってしまう



チームで判断・制作・改善

制作	役割を分担し、チームで作れる
判断	共通の基準で企画を判断できる
品質	レビュー基準で品質をそろえられる
継続	仕組みで継続し、改善を重ねられる

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

実績

分業

標準

社内移管

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。

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。

COMMUNICATION
FOR ACTION

01 | 視聴者の場面

どんな状況で
見ているのかを
具体的に捉える。



02 | 疑問・誤解・不安

どんな疑問・誤解・
不安を持っているか
を整理する。



03 | 自社だから示せる答え

その疑問に対して、
自社だから示せる
答えを用意する。



04 | 冒頭で止まる理由

その答えを、
冒頭で伝えて
視聴を止める理由
にする。



05 | 見た後の行動

見た後にどんな
行動を取ってほしいか
を明確にする。

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
☐ _____	☐ _____	☐ _____	☐ _____
☐ _____	☐ _____	☐ _____	☐ _____
☐ _____	☐ _____	☐ _____	☐ _____
☐ _____	☐ _____	☐ _____	☐ _____
☐ _____	☐ _____	☐ _____	☐ _____

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。

		機材	編集	保管	管理
1	1週間で基本操作を覚えられる	☒	☒	☐	☐
2	テンプレートと権限を共有できる	☐	☒	☐	☒
3	素材の場所と最新版が分かる	☐	☐	☒	☐
4	他の担当者へ引き継げる	☐	☐	☐	☒
5	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。

社内に残す

- 顧客理解
- 目的設定
- 企画判断
- 公開後の学習

共同レビュー



分担は月次で見直す。

外部へ任せる候補

- 専門撮影
- 高難度編集
- 広告クリエイティブ
- 繁忙期の量産

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。

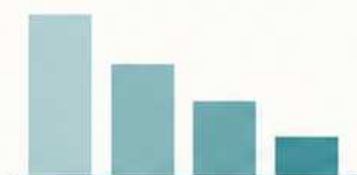
注視する指標

目的に近づくための、仕事の進み方に見える化する。

役割ごとの習熟度



レビュー往復回数



期限内公開率



引き継ぎ可能な型



担当者の月間負荷



改善の進め方

小さく試し、学びを次につなげる。

事実



仮説



変更



期限

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。

	0～30日	31～60日	61～90日
	企画と撮影を社内で始める	反応と制作負荷を確かめる	社内へ移す範囲を決める
目的行動	☐ 企画と撮影を社内で始める	☐ 反応と制作負荷を確かめる	☐ 社内へ移す範囲を決める
担当者の負荷	☐ 企画と撮影を社内で始める	☐ 反応と制作負荷を確かめる	☐ 社内へ移す範囲を決める
修正理由と学び	☐ 企画と撮影を社内で始める	☐ 反応と制作負荷を確かめる	☐ 社内へ移す範囲を決める
次に残す型	☐ 企画と撮影を社内で始める	☐ 反応と制作負荷を確かめる	☐ 社内へ移す範囲を決める

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。



振り返り後の選択肢

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。

小さく始めて、
続く仕組みをつくる。

成果は、運営の土台から。

アクションワークシート

まずは、次の5つを整理してみましょう。自社の状況に合わせて、空欄にご記入ください。

No.	項目	記入欄
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 →