

オンライン入社式 & 懇親会 オンライン新入社員研修 企画書

2021年2月
株式会社パフ



入社式・新人研修の目的とオンライン運営時の懸念点

入社式

新入社員研修

目的

- ・新入社員に**会社の一員としての自覚と誇り**を持ってもらう
- ・懇親会での**楽しい交流**を通じて、**同期の繋がり**をつくる
- ・入社後も**心に残るセレモニー**にする

- ・会社で働くことの**意義**を伝え、**社会人としての自覚**や**基本的なマナー**を習得させる
- ・**愛社精神・帰属意識**を醸成する
- ・**同期の絆**を作り、**深め、仲間意識**を醸成することにより**早期退職**を防ぐ

オンライン運営の懸念点

オンラインツールの機能を熟知し、運営の経験が少ないことで…

- ・**迅速なトラブル対応**ができない
- ・話者以外の顔や音声が入るなどの**視聴者がストレスを感じる運営**になる可能性がある

オンライン特有のコミュニケーションを理解しないまま運営することで…

- ・懇親会が**盛り上がり**にかけてしまう

オンラインツールの機能を熟知し、運営の経験が少ないことで…

- ・**迅速なトラブル対応**ができなかったり、
- ・**講義中心の研修**にならざるを得ない

オンライン特有のコミュニケーションを理解しないまま運営することで…

- ・グループワークをしても、**表面的なコミュニケーション**になってしまい、**絆の形成**までに至らない

入社式・新人研修のオンライン運営時のポイント

心に残る プログラム設計

- ・オンライン開催でも、参加者の心と記憶に残る体験となるプログラム設計

安定した運営

- ・誰一人欠けることなく参加できる環境の構築（入念な事前準備）
- ・企業、新入社員ともに利用実績の多いZoomを活用
- ・安定した運営を行うための詳細設計とシミュレーション
- ・トラブルに対応できる運営体制の構築（ツールを熟知したスタッフの設置）
- ・ホストの安定した通信環境の構築（オンライン専用ルームの利用）

オンライン会議 システムの活用

- ・画面On/Offやミュート、スポットライトや背景設定を適切に組み合わせ、リアル開催と遜色のない式典や研修となる設計と当日コーディネート

参加型 コンテンツ

- ・一方的・受け身になりがちなオンラインを意識した、徹底的な参加型コンテンツの設計
- ・参加者からの発信機会を多くつくり、オンラインでも近く濃い同期の絆を作るコミュニケーションを実現

オンライン 入社式

オンライン入社式を失敗させないための工夫

- 30分前時間前からアクセスさせる
- アクセスできた人からブレイクアウトルームで少人数テーマトーク
- アクセスできない人を確認し、対応する。全員が参加できる体制の構築へ



新入社員の引っ越しに伴い、Wi-Fiなど通信環境が整っていない想定を立てておく必要があります！

式典での zoom活用 ポイント



・バーチャル背景で雰囲気を作る



・スポットライトで見せたい人だけ大きく

- ・チャットでトラブル対応
- ・PPTを背景として合成
- ・音楽だけを流す
- ・録画をして記録を残す
- ・動画を背景に
- ・字幕を入れる

WELCOME BOX の郵送



段ボールに採用担当者様の
寄せ書きをプリント

<内容物>

- レターヘッド
 - オリジナルポロシャツ
 - 入社のしおり、研修プログラム、ワークシートの冊子
 - 社員章
 - 個人プロフィールをまとめた冊子
 - 懇親会フード・飲み物
 - ポケットWiFi(必要な方だけ、レンタル?)
 - タブレット(必要な方だけ、レンタル?)
 - 番号カード(懇親会トークで利用)
- など

入社式後 オンライン懇親会

オンライン懇親会プログラム①

緊張を解いて、わいわいがやがやできる、盛り上がること間違いなしの「自分クイズ」

- 自分自身にまつわる三択クイズを作成し、グループメンバーとシェアをする自己開示アクティビティ
- お題は「私の知られざる一面」
あまり周囲に話していないこと、最近あった出来事など、内容は何でもOK。クイズを作り、ブレイクアウトセッションにてグループ内で共有します。
- 最後にグループの代表者1名の質問を、メインルームで全員で回答し、優勝者を決めます。

プログラム③ ルール説明

- **自分**にまつわるクイズを1問出させていただきます。
- クイズのテーマは**私の知られざる一面**。
三択クイズで作ってください。
- クイズの内容は、**個人的で構いません**。
(自分しか知らないことでOKです)
- まずは個人ワークでクイズを考えます。
- 制限時間は**5分間**です。



16

<プログラム体験者のコメント>

- ・進行役の方が凄く盛り上げてくださったので、全体的に明るい雰囲気でした。
- ・終始和やかな雰囲気で進行していただいたので、緊張しやすい自分でも参加しやすかったです。
- ・進行役の方が面白くてこちらまで笑顔になれたこと。
- ・同期の素の姿が見れたこと。
- ・最初は緊張しており、うまく話せるか心配でしたが、進行の方や人事部の方々のお陰で最後まで楽しむことができました。
- ・もっと、閑散とした感じになるかなと思っていたのですが、ワイワイ話したり出来たので、凄く良い時間を過ごせました。

オンライン懇親会プログラム②

学びや気づきを共有しあう、アウトプットタイム

- 少人数で学びをアウトプット
- メインルームにて共有
Welcomboxに仕込んでおいたカード番号により、
くじ引きでコメント
- 面白質問や、人事のみなさまからのコメントもいただき
皆で努力をねぎらう1時間



面白質問案

同期とどんな関係になりたい
実は、これが理由で入社を決めました
チームメンバーに一言
自分が住みたい理想の部屋(エリア、間取り、条件、デザイン…)
私の「推し」
こう見えて私、〇〇なんです
私をモノに例えると
私を表すキーワード2つ



オリジナル
ポロシャツの着用

オンライン 新入社員研修

企画の全体観(例)

研修全体を通してのゴールを新入社員にも提示をし、一連のプログラムとして企画運営することが、各研修コンテンツの意味・位置づけの理解を促進します。
ゴールの設定は、各社様の育成目標に合わせてカスタマイズで設計させていただきます。

研修のゴール: 1年後になりたい姿を描く



事務局側としての狙い

- ・同期の顔と名前、個性を把握する
- ・つらい時に声をかけ合える結束の固い同期「3~4人」を作る

自社理解
帰属意識の醸成

働くとは
社会人マインド醸成

マナー &
仕事基礎力

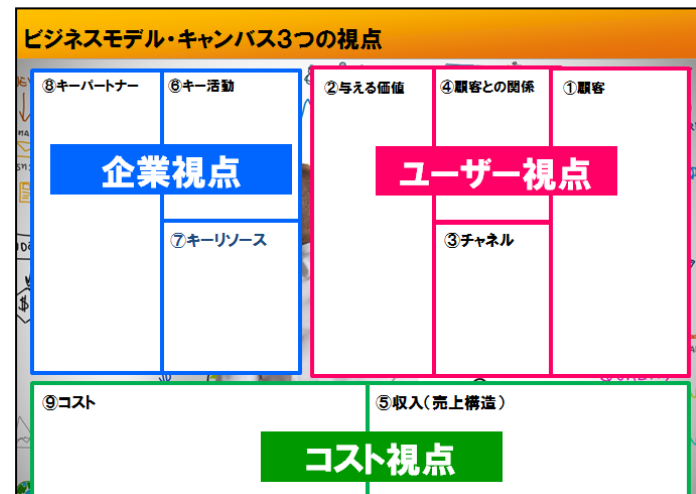
親睦を深める
絆を作る

目的別研修コンテンツ一覧

自社理解・帰属意識の醸成

ビジネスモデルワーク

- 貴社のビジネスモデルを学ぶワーク
- フレームワーク「ビジネスモデル・キャンバス」を活用し、ビジネスモデルの分析方法を説明します。
- 貴社のビジネスモデルをグループワークで考えてシートにまとめ、発表します。



仕事理解ワーク

- 貴社の仕事をリアルな状況設定で体感するワーク
- お客様の抱えている課題に対して、自社の製品やサービスでどのように解決するかをグループワークで考えます。
- フィードバックの際には実際の課題解決事例を紹介します。

エピソード

あなたは、入社5年目の技術サービスエンジニアです。

昨年、一人でお客様へ伺う事のできる社内ライセンス「技術レベル3」を取得しお客様からも信頼されています。

The slide features a light blue background with a white cloud pattern at the bottom. On the right side, there is a stylized illustration of a man in a grey suit, white shirt, and blue tie, standing with his hands at his sides.

自社理解・帰属意識の醸成

キャラ DE 企業研究

- 貴社を擬人化するとどんなキャラになるか右脳を働かせ、キャラクターの絵を書く企業理解アクティビティ
- まず内定者は、個人ワークで貴社の特徴を数値化しレーダーチャートにします。その後、キャラクターを作成します。
- 絵を描きながら、企業の特徴(強み・弱みなど)を理解できるため、学生も楽しみながら臨めます。



自社のミッション／未来宣言

- より深く貴社のことを知った上で、改めて今後どのように働いてみたいかを考えるワーク
- 貴社のミッションを踏まえた上で自分たちに何ができるかを考えます。
- パフ、各社社長や重役、採用担当者などから感想を述べてもらいます。

アクティビティ③

33

未来宣言ワーク



自社理解・帰属意識の醸成

経営者／先輩社員インタビュー

- 経営者や先輩社員にオンライン上で直接インタビュー
- 経営者であれば「会社をつくった経緯」や「今までの歴史」、「考え方」などをインタビューを通して学びます。
- 先輩社員であれば「リアルな仕事エピソード」や「働き方」などから貴社の仕事や風土、先輩社員の考え方など学びます。



企業クイズ大会

- 会社に関わるクイズを出し、楽しく学ぶアクティビティ
- 最初に7～10問程度、会社に関わるクイズを出します。内容は会社説明会などで伝えたこと、ぜひ覚えてほしいことを穴埋めクイズとして作ります。
- グループに分かれ、解答を検討。最後に全員で答え合わせ。

●●●●●社・穴埋めクイズ

- 会社が設立したのは、**194「①」年**。
創業70年を超えており、
スーパーマーケットの中では老舗企業である。
- 当社が属するグループは、
「②」ホールディングス。
売上6兆円を超え、
日本を代表する大手流通グループである。

働くとは・社会人マインド醸成

うまれよ塾(はたらくを考える講義)

- かますの実験(若者が社会に出る価値)
⇒現状に疑問を唱え、大きな声で発信することが大切
- ブランド・ハップンスタンスセオリー(講義)
⇒まずは目の前のことに一生懸命取り組むことが大切
- レンガ積み職人の話(講義)
⇒やりがいのある仕事が存在するのではなく、目的を見据えて懸命に向き合うからこそやりがいが生まれる。

価値観共有座談会

- 「働くとは」という答えのないテーマに対して、先輩社員含めたグループで語り合う座談会
- 答えを一つに絞るのではなく、お互いの価値観をシェアすることで視野を広げたり、様々な価値観があることを学んだりします。
- 改めて自分自身を知ったり、「こんな働き方をしたい」といった将来のヒントを得たりすることもできます。



働くとは・社会人マインド醸成

ぼくらが会社をつくるなら

- 会社組織とは何かを学ぶワーク
- 実現したい理念やビジョン、事業をもとに人が集まり、強みを活かしあって最大の効果を上げることを目指すことを学びます。
- 決められたことだけする場ではなく、それぞれの想いや夢を実現する場でもあるということも学びます。

「ぼくらが会社をつくるなら」グループワークシート						社名
名前						(全席)
夢						
強み						
私たちは、						
誰に						
何を						
どのように						

提供し、利益を得て会社を運営します。

目的・目標研修

- 目標と目的の違い
- 目標設定
- 課題解決フレーム
- マイルストーン設定



働くとは・社会人マインド醸成

社会人訪問

- 先輩社員に直接インタビューを行い、「働くとは」「どんな社会人になりたいか」といったテーマについて考えるワーク
- 社会人になることへの漠然とした不安を取り除き、目標とするビジョンを描きます。



リクルーターになろう！

- 採用担当者になりきって会社を伝えるワーク
- 今まで「受け手」であった会社説明を、自分の言葉で練り上げ、発信するという工程を通じて会社をより深く知り、帰属意識を高めます。



働くとは・社会人マインド醸成

やりがいとは・他責にしない

- 苦しい場面を乗り越え、イキイキ働くためには「他責」にしないこと。自分に変えられること、自分が変わることに向け、自責で考える癖をつけることで、腐らずに前を向いていける。
- 社会に正解は存在しない。自分の意志で決め、その後の努力で選んだ道を正解にする。

プロフェッショナルとは

- 価値を提供する人財になるということ。

はたらくとは

「やりがい」はどういうときに生まれるか

素晴らしい
映画を見て
楽しかった・感動した



やりがいは
生まれない

はたらくとは

他責に答えはない

仕事の価値も、やりがいも、
幸せに働けるかどうかも。
すべては、自分自身の心のあり方次第。
カッコイイ社会人に他責する人はいない。

自責で考えられる人間になろう。

	アマチュア	プロフェッショナル
1	自分の視点で相手を見る	⇒ 相手の視点から自分を見る
2	育成されて育つ	⇒ 自分で育つ
3	すでにある知識や方法を用いる	⇒ 自分で新たなノウハウを開発する
4	与えられた課題に取り組む	⇒ 課題を自ら発見・設定し解決に向けて取り組む
5	他者の指示に従う	⇒ 自らの判断基準で行動する
6	責任を分け合う	⇒ 自分の責任で行動する
7	簡単なことを難しく話す	⇒ 難しいことを簡単に話す

働くとは・社会人マインド醸成

プロフェッショナルとは

- 価値を提供する人財になるということ。

	アマチュア	プロフェッショナル
1	自分の視点で相手を見る	⇒ 相手の視点から自分を見る
2	育成されて育つ	⇒ 自分で育つ
3	すでにある知識や方法を用いる	⇒ 自分で新たなノウハウを開発する
4	与えられた課題に取り組む	⇒ 課題を自ら発見・設定し解決に向けて取り組む
5	他者の指示に従う	⇒ 自らの判断基準で行動する
6	責任を分け合う	⇒ 自分の責任で行動する
7	簡単なことを難しく話す	⇒ 難しいことを簡単に話す

やりがいとは・他責にしない

- 苦しい場面を乗り越え、イキイキ働くためには「他責」にしないこと。自分に変えられること、自分が変わることに目を向け、自責で考える癖をつけることで、腐らずに前を向いていける。
- 社会に正解は存在しない。自分の意志で決め、その後の努力で選んだ道を正解にする。

はたらくとは

「やりがい」はどのようなときに生まれるか

素晴らしい映画を見て
楽しかった・感動した



やりがいは
生まれない

はたらくとは

他責に答えはない

仕事の価値も、やりがいも、
幸せに働けるかどうかも。
すべては、自分自身の心のあり方次第。
カッコイイ社会人に他責する人はいない。

自責で考えられる人間になろう。

マナー & 仕事基礎力

課題解決営業

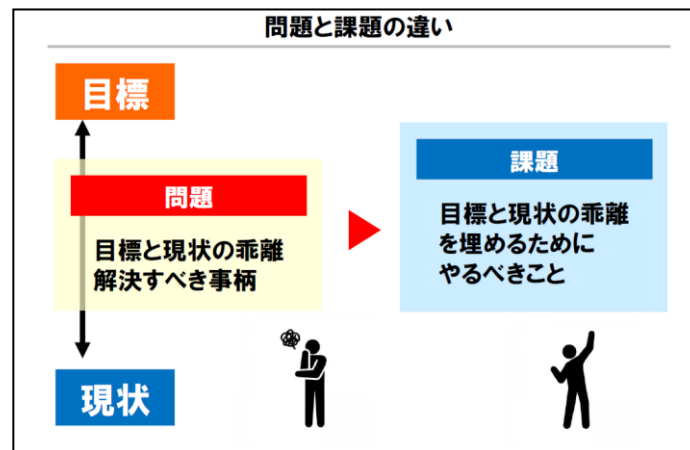
- 課題と問題の違い
- 課題抽出
- 事前調査と仮説設定

会社とは

- 経営資源
- 財務諸表

営業研修

- 課題の整理
- 提案とは何か
- 提案内容の議論
- 提案書とは
- 提案書の作成
- 提案実践



提案書の全体像

聞き手の気持ちを考えながら、提案を展開させていきます。

	主な流れ	スライド構成	聞き手の気持ちの変化
1	イントロダクション	表紙、課題の整理	課題共有から、興味関心
2	ボディ	課題解決策の提示 効果やメリットの提示	提案内容に、感動
3	エンディング	理念、思い	提案の思いに、共感
4	アペンディックス	別添資料	決断の後押し

相手の気持ちを動かす提案書を作成できるようになりましょう！

マナー & 仕事基礎力

成長目標作成プログラム

- 自社のミッションとは
 - 自分がどうしていきたいか
 - そのために何をするのか
- ※フィードバックを受けながらブラッシュアップ、明確化

ビジネスマナー

- 身だしなみ
- あいさつ
- 電話対応
- 聴く姿勢
- 表情や態度
- 名刺交換
- 訪問時のマナー

ITリテラシー

- セキュリティについての基礎知識
- PC、ネットワークの基礎知識
- ファイル、フォルダの管理
- ビジネスチャット、メールなどツールの使い分け
- Microsoft Officeの基本スキル
- SNSについての自社方針、コンプライアンス



マナー & 仕事基礎力

フレームワーク

- フレームワークとは
- アイディアだしフレームワーク
- 目標設定フレームワーク
- PDCAフレームワーク

ソリューションフォーカス

- 問題ではなく解決に目を向けた「解決志向」のコーチングワーク
- フレームに沿って相手に質問をするだけ
- 自ら解決策を生み出せる

ブレインライティング 活用方法

1 ①テーマを設定する
シートは1枚のみ活用します。まず、アイデア発想のテーマを設定します。

2 ②一番上の行に思い浮かぶことを記載
各自がシートの1行目にテーマから思い浮かぶアイデアを記入します。1行目を書いたらシートを隣の人に回します。

3 ③次の列に

0 題材例	新しいテーマパーク	ネット専従に
0 題材例	動きが少なくても楽しいアトラクション	コンパクトなサイズ
1 最初の記入は、発想する側に行き渡ってあげる	パリアフリー設備	テーマも発想 遊具の機能も面白く
2 SNS/Twitter(お友達や1000人以上の人は) 賛成/反対をコメントする	みんなで乗れるように動かす(乗車促進)	数字だけの学芸会向け 児童テーマパーク
3 考えていない人もSNS上で褒めめるお褒め	身体も動かさうような 健康にいいアトラクション	乗車も動かす 学芸会
4 ライブ配信	あの様を思い出す	数字を使ったゲームで 別館できる

役割や性格の異なるメンバーがアイデア発想に巻き込まれる

マンドラート 活用方法

1 ①中心のキーワード設定
中心にキーワードを書き出します。

2 ②連想されるキーワードを記載します。
中心に書いたキーワードから連想されるキーワードを周囲の8マスに書き出します。

3 ③さらにそこから連想。キーワードを記載する。
8つのキーワードを周囲の8マスの中心に書き出し、それぞれのキーワードからさらに連想されるワードを書き出します。

対象とするテーマに関わるキーワード群の全体像が見えてくる

中心	周囲	周囲	周囲	周囲	周囲	周囲	周囲
中心	周囲	周囲	周囲	周囲	周囲	周囲	周囲

マナー & 仕事基礎力

コミュニケーション力

若い女性と水夫

- 社会人として求められるコミュニケーション能力について考えるワーク
- 価値観によって答えが異なる問題に対し、全員で納得できる解を導き出します。
- 意見が対立したときに、それぞれが自分の考えをもって議論するという訓練です。



▼その他のコンテンツ

質問力アップ講座

ソーシャルスタイル理論

共感を生み出す聞き方講座

共感力アップ講座

背中合わせ伝言ゲーム

問題行動指摘ロープレ

親睦を深める・絆を作る

自分クイズ

- 自分自身にまつわる三択クイズを作成し、グループメンバーとシェアをする自己開示アクティビティ
- お題は「私の知られざる一面」
普段、あまり周囲に話していないこと、最近あった出来事など内容は何でもOK。クイズを作り、ブレイクアウトセッションにてグループ内で共有します。
- 最後にグループの代表者1名の質問を、メインルームで全員で回答し、優勝者を決めます。

▼その他のコンテンツ

就職活動を振り返ろう

- 自身がどのような就職活動をし、貴社への入社を決めたのか企業に対する想いをシェア
⇒お互いの少し深い部分に触れることができます。
- 自身の知られざる一面で自己紹介を実施
⇒意外な趣味などから個性や人となりが見えます。

実は…自己紹介

問題10

途中でパフに入社した牧野さん。
「何をやるか正直よく分からなかった」と言うほど、入社以来あらゆる部署に巻き込まれるマルチプレイヤーです。

さて、入社当初の仕事は何をしていましたか？

問題12

- ① 本社移転プロジェクトの立ち上げ
- ② 日本採用力検定協会の立ち上げ
- ③ 履修履歴活用 オファーサービスの立ち上げ

親睦を深める・絆を作る

ルーレット DE トーク

- 価値観にフォーカスしたテーマをルーレットで決め、自由に意見交換するアクティビティ
- まず個人ワークにて質問①～⑩を解答。その後、ルーレットを回しながら、発表&質疑応答をお互いにやります。
- 質問は、答えやすい内容にすることで、気軽に答えながらも、特徴や特色が出るよう工夫しています。

ミニ運動会

- お部屋でできる体力勝負アクティビティ
運動神経を問わないため、性別、得意不得意は不問です。
- まず、実施する競技を5種類程度伝えます。
(腕立て伏せ、まばたきしない、お手玉、お絵描き など)
グループごとに各競技の代表者を決め、対抗戦を行います。
参加者は全員、必ず1回は実施します。

番号	質問
1	これだけは苦手っす！
2	自分の人生に影響を与えた人って誰？
3	「〇〇な人だよな」ってよく言われます。
4	自分が羨ましいと思う人のタイプは？
5	何か新しいことを始めた経験を教えて！
6	何かをやめるときの共通点ってある？
7	苦なくて周りから褒められることってある？
8	全力を出した経験/出せた要因
9	私の推しはこれ！（映画、人、音楽、店、なんでもOK）
10	自分をモノに例えると？



親睦を深める・絆を作る

▼そのほかのコンテンツ

家宅検索ゲーム

- お題に沿ったアイテムを家の中などから持ってくる。
⇒意外なものが出てきたりと個性や人となり表れます。

共通点探し

- 時間制限内にできるだけ多くの共通点をチーム内で見つけ出す。
⇒お互いの距離がぐっと近くなります。

マシンガン質問

- 順番を決め、隣の人へ質問。
- その回答に対してさらに深掘り質問を行う。
⇒次から次へと回していくため、素が出やすいです。

自分ルール

- 自分だけのルールをシェアする。
⇒個性や人となり表れます。

ハートをつくろう

- 画面上でハートができるように一人ひとりが手で形をつくりあげる。
⇒意外と難しいので自然な表情が出てきます。



パフ オンライン運営について

運営のプロフェッショナルが、イベント成功を支えます。

運営者	詳細
ファシリテーター (司会者)	オンラインイベントでは、メリハリのある進行を行う必要があるため、 登壇者は2～3名 置くことが望ましいです。イベント進行に長けたファシリテーターと掛け合いをすることで、 スムーズで飽きのない運営 が可能です。
ディレクター (機材・運営担当)	画面切り替え、音声チェック、学生の問い合わせ対応をはじめ、イベント運営中に起こるトラブルやイレギュラーに対して指示、対応する バックオフィスの司令塔 。オンラインイベントには必要不可欠な存在です。
モニター (視聴担当)	特にウェビナー形式のイベントでは、視聴者の顔が見えないため、どのように視聴者に見えるか、 映像や音声の確認 する必要があります。視聴者役を置くことをお勧めします。



運営のプロフェッショナルが、イベント成功を支えます。

オンラインイベント実施に向けた環境を完備しています。

主な機材 例	詳細
広角カメラ	PC画面よりも画素数が高く、複数人が横に並んでも1画面に映すことが可能です。
照明ライト	明るくすることで、表に立つ運営者の表情や様子を鮮明にする効果があります。
音響設備	マイクスピーカー、ヘッドセットなど、場面に応じて最適な音響設備をご準備致します。
クロマキー合成背景	グリーン素材の布を入れることで、クロマキー合成にも対応できるため、演出効果があります。
Zoomアカウント	弊社の有料アカウントを利用するため、時間制限なく、セミナー形式にも対応可能です。
ネットワーク環境	有線ランケーブルが複数あることはもちろん、オンラインルーム専用の無線Wi-Fiを飛ばしているため、安定運用が可能です。



セミナールームとしても、利用することが可能です。

最大収容人数 着席50名 立席80名
ホワイトボード、プロジェクター、音響装置完備

運営のプロフェッショナルが、イベント成功を支えます。

安定配信と満足度向上に向けて、以下の項目を実施させていただきます。

No	フェーズ	詳細
1	配信に向けた要件定義	配信日時・時間
		リアルタイム配信 or 録画配信
		視聴者の最大参加人数
		ホスト(事務局)・パネリスト数
		配信ソフトの選定 など
2	事前打ち合わせ	配信スケジュールの確認
		当日のタイムテーブルの確認
		ナレーション原稿の確認
		一方向配信 or 双方向配信
		ウェビナー配信の基本設定
		参加者への事前告知
		配信中の連絡ツール
		学生からの問い合わせ対応確認
3	事前リハーサル	本配信と同環境でのリハーサル
		配信環境の確認(ホスト・パネリスト)
		配信方法・機能の具体的レクチャー(チャット・Q&A・投票など)
4	配信中	本配信と同環境での最終リハーサル
		配信環境の最終確認(ホスト・パネリスト)
5	配信終了後	ウェビナー参加者のログ開示
		次回ウェビナーの告知
		アンケートページへの誘導

各チェック項目に対し
貴社にとって
最適な運用方法を
ご提案致します。

オンライン配信は、事前準備が極めて重要です。当社では、準備はもちろん、配信後のアフターフォローまで設計致します。



実施に向けては、**運営ツール**も整備しています。

運営ツール

運営に向けた事前ツールも準備し、安定運営をフォローいたします。

時間	所要	累計	テーマ	内容	詳細	ヤサモ様マイク (参加のみ)	ヤサモ様マイク (参加のみ)	ヤサモ様マイク (参加のみ)	学生の動き	参加 (出席状況)		操作		ポイント		備考
										実行	参加共有	実行	参加共有	チャット	投票機能	
12:00	0:45	-		ZOOM立ち上げ					-	音声・通話確認	共有できるの確認	操作	ブレイクアウトセッション (BO)	投票機能		名簿の印刷は多めに
12:45	0:15	-		学生受付	4名x6グループ=20名参加	カメラON, マイクOFF	カメラOFF, マイクOFF	カメラON, マイクOFF		氏名発表、通話アラウンス	参加共有ON (アラウンス)	操作				
13:00	0:15	0:15	オープニング	挨拶	導入挨拶、出席確認、本日のタイムテーブル紹介	カメラON, マイクON	カメラOFF, マイクOFF	カメラON, マイクOFF	開始挨拶のみマイクOFF その他は、参加共有ON 学生自己紹介時は参加共有OFF	進行	参加共有OFF	ブレイクアウトセッション (BO)			何かお知らせがありましたら「重要事項欄」まで個別にチャットもしくは080-1094-822までご連絡をいただきますよう、よろしくお願ひいたします。	Zoomチャットの改行は「Shift+Enter」
13:15	0:10	0:25	ワーク① 企業選別の軸	グループアイスブレイク	グループ内で自己紹介 (Happy & Thank) ※ブレイクアウトセッション			カメラON, マイクOFF	特権	参加共有OFF	参加共有ON	BO開始				・お名前 ・Happy & Thank (動画見せかたのこと) は質問/回答でできませんのでご注意ください。 話す順番は誕生日順です。(1月→12月)
13:25	0:10	0:35		ワーク①企業選別ワーク 説明	企業選別のポイントと軸の観測についてレクチャーする			カメラOFF, マイクOFF	必要に応じて、学生への家電	進行	参加共有ON		BO開始 (10分/グループ変更なし)			
13:35	0:05	0:40		ワーク①企業選別ワーク 実施	学生自身の企業選別の軸を手元のメモで整理してもらう			カメラON, マイクOFF		特権管理	参加共有ON					
13:40	0:10	0:50		ワーク①企業選別ワーク シェア	グループ内でシェアする ※ブレイクアウトセッション			カメラON, マイクOFF	特権	参加共有OFF	参加共有ON		BO開始	グループワーク		グループ内で自分の書き込みをグループ内10分間で閲覧交換してみましょ。全員の書き込みが終わったグループが止まります。このような企業選別作業をしているか? 仮にまだ見終わっていません。全員の書き込みが終わった後、グループ内で自分の書き込みを他のメンバーと共有し、グループ内で共有する。共有した書き込みを他のメンバーと共有する。共有した書き込みを他のメンバーと共有する。
13:50	0:20	1:10	ワーク①企業選別ワーク 個別	ヤサモの4軸を解説する/事業を説明する			カメラON, マイクON	特権	参加共有OFF	参加共有ON						全員戻ったかの確認は「参加者数」で確認
14:10	0:10	1:20		休憩				カメラOFF, マイクOFF		参加共有ON						
14:20	0:10	1:30	ワーク② キャリアデザイン	ワーク②キャリアデザイン 説明	社団法人選別の軸と選別についてレクチャーする ワーク②の軸の解説も行う	カメラOFF, マイクOFF	カメラOFF, マイクOFF	カメラON, マイクOFF	進行	参加共有ON						<ul style="list-style-type: none"> ●グループ① ●グループ② ●グループ③ ●グループ④ ●グループ⑤ ●グループ⑥ ●グループ⑦ ●グループ⑧ ●グループ⑨ ●グループ⑩ ●グループ⑪ ●グループ⑫ ●グループ⑬ ●グループ⑭ ●グループ⑮ ●グループ⑯ ●グループ⑰ ●グループ⑱ ●グループ⑲ ●グループ⑳ ●グループ㉑ ●グループ㉒ ●グループ㉓ ●グループ㉔ ●グループ㉕ ●グループ㉖ ●グループ㉗ ●グループ㉘ ●グループ㉙ ●グループ㉚ ●グループ㉛ ●グループ㉜ ●グループ㉝ ●グループ㉞ ●グループ㉟ ●グループ㊱ ●グループ㊲ ●グループ㊳ ●グループ㊴ ●グループ㊵ ●グループ㊶ ●グループ㊷ ●グループ㊸ ●グループ㊹ ●グループ㊺
14:30	0:25	1:55		ワーク②キャリアデザイン 実施	ワークシートを用いて「ヤサモの仕事」で身に付く力を考えしてもらう ※ブレイクアウトセッション			カメラON, マイクOFF	特権	参加共有OFF	参加共有ON		BO開始			
14:55	0:15	2:10	ワーク②キャリアデザイン 共有	ワーク②キャリアデザイン 共有			カメラON, マイクOFF		進行	参加共有ON						
15:10	0:15	2:25	ワーク②キャリアデザイン 個別	ワーク②キャリアデザイン 個別			カメラON, マイクON		進行	参加共有ON						
15:25	0:05	2:30		休憩				カメラOFF, マイクOFF		参加共有ON						
15:30	0:10	2:40	エンディング	振り返り	本日の学びをチャットコマニケーションにてシェア 最後にインサチュウ	カメラON, マイクOFF	カメラOFF, マイクOFF	カメラON, マイクOFF	チャットから2名程度 ピックアップして感想にアレンジ	参加共有ON						
15:40	0:15	2:55		全体を通じた質疑応答	質疑はチャットに投稿、随時答えていく			カメラON, マイクON	必要に応じて、学生への家電	ヤサモに関することとは人事へ 相談は別はそのまま担任へ	参加共有OFF					
15:55	0:05	3:00	今後の予定	今後の予定、アンケート記入のお願い			カメラON, マイクOFF		LURL、QRコード 読み取り完了の音からマイクON	参加共有ON						https://forms.gle/jbTtDx47mDvEaKcS9 アンケートにご協力ください。 本日の資料は、アンケートにご協力いただいた方にデータでお送りいたします。
16:00	0:10	3:10	最終挨拶	終了	終了、個別質問対応	カメラON, マイクON			特権者のみ特権	参加共有ON						本日は終了のお時間になりました。 振り返りから、振り返りについてご質問がございましたら、本日は誠にありがとうございました。
16:10				発表終了												

万が一の際の対応

イベント当日、トラブルが起こった際は、弊社にて対応いたします。

音が聞こえない

【考えられる原因】

- ・参加者のデバイスそもそもの音量がゼロである。
- ・オーディオにアクセスすることを許可していない。
- ・接続しているオーディオ機器が、デバイスに接続している。
- ・オーディオ機器と異なったもので選択されている。

映像が映らない

【考えられる原因】

- ・参加者の通信環境が非常に低速(不安定)である。
- ・カメラにアクセスすることを許可していない。
- ・接続しているカメラが別にカメラで選択されている。
- ・そもそもデバイスにカメラがついていない。

対応例

(事前)

- ・イベント冒頭に事前注意点のスライドのご提供

(当日)

- ・弊社から対象者に個別チャットで対応

対応例

(事前)

- ・通信環境事前確認の学生案内文のご提供

(当日)

- ・弊社から対象者に個別チャットで対応

運営のプロフェッショナルが、イベント成功を支えます。

21卒採用のオンラインイベントは、延べ**140回以上**を企画・運営させていただいております。

	業界	内容	運営規模
1	医療機器販売	会社説明会	社員1名、司会(パフ)1名、裏方(パフ)1名、学生70名参加
2	ビルメンテナンス	会社説明会	社員2名、司会(パフ)1名、裏方(パフ)1名、学生80名参加
3	IT/システム開発	内定者イベント	社員5名(人事2名、先輩2名)、裏方パフ2名、学生55名参加
4	医療機器販売	内定者イベント	社員2名、司会(パフ)1名、裏方(パフ)1名、学生20名参加
5	テレビ事業	内定者イベント	社員3名、裏方(パフ)3名、学生80名参加 ×3回実施
6	生命保険	内定式・懇親会	社員4名、裏方(パフ)6名、学生300名参加
7	建設	内定式・懇親会	社員2名、裏方(パフ)2名、学生100名参加

概算お見積り

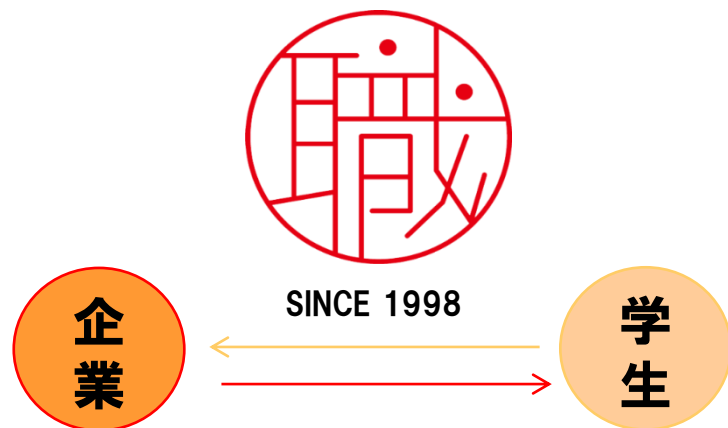
項目	内容	金額(税別)
入社式 企画運営	一式	400,000円～
入社式後懇親会 企画運営	一式	500,000円～
入社式&懇親会 企画運営	一式	650,000円～
新入社員研修 企画運営	半日～	800,000円～

※受講対象人数と開催期間等で金額は変動します。

新卒採用のご支援を23年間一貫して実施してまいりました。

社名	株式会社パフ（ 英文表記： Puff co.,Ltd. ）
社名の由来	60年代フォークソング「Puff」(ピーター・ポール & マリー)より。
事業内容	1) 職サークル運営・推進事業 2) 新卒採用コンサルティング事業 3) 新卒採用業務代行事業 4) 新卒内定者フォローシステムの運営サポート事業 5) 大学向け就業力育成支援事業
資本金	8629万2500円
創立	1997年12月12日
本社所在地	〒102-0072 東京都千代田区飯田橋1-5-9 精文館ビル6階
代表者	代表取締役社長 吉川 安由
企業HP	http://www.puff.co.jp/index.html

私たちの強みは、
毎年変わる学生動向を随時把握できる
「学生に日本一近い採用支援会社」であること。



■実績

1997年以来、23年間にわたる活動を行ってまいりました。

協賛企業数(累計):

約600社

会員学生数(累計):

約500,000名

イベント参加学生数(累計):

約14,000名

創業以来、企業と学生が本音で語り合える場を提供し続けてきました。
「企業・学生、双方の視座を大切に」という考えのもと、全てのサービスを提供しております。

株式会社パフの特徴②

強み

- 営業・サービス部門を含む全社が採用現場の第一線に立つ採用支援のプロ集団。顧客に対し、学生目線の情報提供を行うといった**現場目線の採用コンサルティングノウハウ**を持つ。
- 採用業務に精通したコンサルタントを擁し、採用業務の上流工程から選考フォロー、内定フォローまで、すべての業務を設計からアウトソーシングまで実施することができる。**特に、選考フェーズの設計や個社ごとの魅力付けは得意領域**であり、採用人数5名程度のベンチャー企業や中小企業様から500名程度の大企業までアドバイザーやバックオフィスの採用事務を一括して引き受けることができる。
- 「**協働型コンサルティング**」を実践している。顧客と一体となり採用活動を円滑に推進するため、ノウハウやマンパワーで採用プロジェクトをサポート。スピード、クオリティ、全体観に主眼を置いた視点を持つ。

思想

- 1997年の創業以来「顔の見える就職と採用」をコンセプトに、求職者の視座を大切にされた就職支援・採用支援を行う。「世界でたったひとりのあなたのために」の企業理念のもと、企業の採用活動パートナーとしてマニュアル一辺倒ではない、個社ごとのオリジナルサービスを提供している。**誠実、透明性、人間味を大切にした採用支援の姿勢**は定評があり、テレビや新聞などメディアにも取り上げられている。

取引企業様一覧

採用人数300名の大手上市企業から、採用人数5名以下のお客様まで幅広くお取引させていただいております。

株式会社アートネイチャー
アリア株式会社
株式会社IH
ISエンジニアリング株式会社
あいおいニッセイ同和損害保険株式会社
アイティホーム株式会社
株式会社アウトソーシングテクノロジー
株式会社AOIインターナショナル
株式会社アクシオ
株式会社アシスト
アズビル株式会社
アズビルレーディング株式会社
アルケア株式会社
Alpha Theta株式会社(旧:Pioneer DJ株式会社)
アルプスアルパイン株式会社
安全自動車株式会社
石川県人材確保・定住推進機構
井関農機株式会社
いちよし証券株式会社
一般社団法人きりぼーと仙台
伊藤忠食品株式会社
イングリメント・ビー株式会社
株式会社ワイズ
株式会社内田洋行
Hcubed株式会社
株式会社エイブル
エコーレーティング株式会社
株式会社エスエフシー
SGエキスパート株式会社
エスピー食品株式会社
NECソリューションイノベータ株式会社
NKコンサルティング株式会社
NTTコムウェア株式会社
NTTデータ ジェトロニクス株式会社
NTTデータマネジメントサービス株式会社
株式会社エヌ・ティ・ティ・ロジスコ
NYKバルク・プロジェクト株式会社
株式会社荏原製作所
株式会社エフビーエス
株式会社MPS
エリパワー株式会社
株式会社エンビプロ・ホールディングス
岡本工業株式会社
オリエンタルモーター株式会社
カジマ・リノベイト株式会社
カトーレック株式会社
株式会社カナデン
株式会社カナメ
株式会社リンクアップ・ジャパン
株式会社キーカンパニー
株式会社紀の園屋
キャリアフラッグ株式会社
株式会社キュービック
株式会社共同テレビジョン
株式会社共立メンテナンス
キングレコード株式会社
クオール株式会社
株式会社グッド・クルー

熊本学園大学
クリナップ株式会社
株式会社クレディセゾン
株式会社ケア21
株式会社京急ビジネス
株式会社京浜急行電鉄株式会社
KNT-CTホールディングス株式会社
株式会社K-BIT
KYB株式会社
株式会社建設技術研究所
コイト電工株式会社
コガソフソフトウェア株式会社
株式会社ココスジャパン
株式会社コジマ
コスモエンジニアリング株式会社
株式会社サザビーリーグ アイビーカンパニー
株式会社サンケイビル
株式会社サンテックス
山王スペース&レンタル株式会社
塚本ホールディングス株式会社
株式会社ジーシー
株式会社ジーシーシー
シーレックス株式会社
株式会社JEC
JA全農たまご株式会社
JFEコムサービス株式会社
JFEシステム株式会社
ジェイリース株式会社
株式会社ジーエムエーシステムズ
株式会社ジェクトワン
滋慶学園グループ
株式会社滋慶ヒューマンリソース
株式会社情報戦略テクノロジー
社会福祉法人重佑会
ショーワグループ株式会社
昭和電工株式会社
株式会社信興テクノミスト
株式会社人材研究所
株式会社スイッチカンパニー
須賀工業株式会社
株式会社SCREENビジネスエキスパート
鈴与株式会社
住商アドミサービス株式会社
住商ファーマインターナショナル株式会社
住友商事グローバルメタルズ株式会社
住友生命保険相互会社
住友電工情報システム株式会社
セイコーホールディングス株式会社
ソシオークホールディングス株式会社
ソニー生命保険株式会社
第一生命保険株式会社
株式会社ダイネンヒューマンplus
株式会社ダイハツビジネスサポートセンター
株式会社ダイワコーポレーション
株式会社タカコ
宝印刷株式会社
株式会社中日新聞社

中部スカイサポート株式会社
株式会社千代田テクノル
株式会社ティエーガ
テックセリアルズ株式会社
デジタルアーツ株式会社
株式会社テラプローブ
株式会社テンダ
東亜建設工業株式会社
東海カーボン株式会社
東急建設株式会社
株式会社東急ハンズ
東芝ロジスティクス株式会社
東洋エアゾール工業株式会社
東洋製罐グループホールディングス株式会社
医療法人社団桐和会
株式会社トップエンジニアリング
トビー工業株式会社
株式会社トボン
株式会社トモノカイ
トランコム株式会社
株式会社ドリームスカイ名古屋
トレーディア株式会社
内外日東株式会社
株式会社ナック
ナプテスコ株式会社
株式会社日伝
株式会社ニチレイ
日経印刷株式会社
日弘ビックス株式会社
日新火災海上保険株式会社
日清丸紅飼料株式会社
日成ビルド工業株式会社
日鉄物流株式会社
一般社団法人日本アパレル・ファッション産業協会
日本酒類販売株式会社
日本農産工業株式会社
日本農薬株式会社
日本マクドナルド株式会社
日本メックス株式会社
ハイテックスシステム株式会社
株式会社はま寿司
バルシステム生活協同組合連合会
BXゆとりフォーム株式会社
東愛知日産自動車株式会社
株式会社ビジネスコンサルタント
株式会社ビジネスリサーチラボ
株式会社ビックカメラ
社会福祉法人ひまわり福祉会
株式会社フォーカシステムズ
補助株式会社
株式会社フジクラ
藤倉化成株式会社
富士電機ITセンター株式会社
株式会社フジドリームエアラインズ
富士フィルムメディカル株式会社
株式会社プレッジオ
ブロードマインド株式会社

株式会社プロコポーレーション
プロフェッショナル・ネットワーク・コンサルティング株式会社
株式会社フロンティア
株式会社HEXEL Works
ベニックソリューション株式会社
株式会社ベルキャリアール
株式会社ベルパーク
株式会社本間ゴルフ
前田建設工業株式会社
株式会社松村組
株式会社ミカド観光センター
ミサワホーム株式会社
みずほ証券株式会社
三井物産グローバルロジスティクス株式会社
三井不動産リアルティ株式会社
三井不動産リアルティ千葉株式会社
三井不動産レジデンシャルサービス株式会社
三菱地所コミュニティ株式会社
三菱商事ロジスティクス株式会社
三菱電機ビルテクノサービス株式会社
株式会社ミライト
株式会社ミラクルソリューション
明治学院大学キャリアセンター
株式会社名大社
株式会社メタテクノ
メディカル・データ・ビジョン株式会社
メルテックス株式会社
株式会社モアクリエイション
株式会社ヤナセ
山梨学院大学
株式会社UACJ
株式会社ユー・エス・エス
ユーザックスシステム株式会社
郵船ロジスティクス株式会社
株式会社ユニティー
株式会社ユニマツトライフ
株式会社ユニマツト・リタイアメント・コミュニティ
株式会社ヨークベニマル
横河ソリューションサービス株式会社
横河電機株式会社
株式会社ヨコソー
横浜コム株式会社
理想科学工業株式会社
株式会社リネサンス
レーザーテック株式会社
独立行政法人労働政策研究・研修機構
YKK株式会社
遼辺ハイブ株式会社
ワタミ株式会社

222社

※弊社24期並びに25期の実績企業のみ。