

日都産業株式会社



日都産業株式会社が手掛ける公園遊具のイメージ



(左より)
羽村工場 技術部 デザイン課 課長 小林 原生 様
羽村工場 技術部 デザイン課 中島 奈穂子 様
総務部 係長 萩原 雅和 様

会社概要

- 本社所在地: 〒167-0053 東京都杉並区西荻南1-1-9
- 従業員数: 77名
- 事業内容: 公園設計、公園遊具、学校、幼稚園、その他休憩所や広場等の遊具、健康器具、休養施設の設計・製作・販売・施工・保守管理
- URL: <http://www.nitto-sg.co.jp/>

コミュニケーションが円滑になったポイントでした。さらにチームで時間を合わせてWeb会議を行うことで、資料やデザイン画を共有しながら有意義な打合せができました。また、在宅勤務の顕著なメリットとしては、片道1時間20分かかっていた通勤時間が削減されたことです。その分、家事や子供との時間に使うことができ、保育園の帰りに公園に立ち寄り一緒に遊ぶことができました。公園の遊具で実際に子供と遊ぶことで、デザインの新たな発想につながったことは当社ならではの成果でした。

在宅勤務の実施により 業務報告を見直すきっかけに

業務報告の見直しのできたのも在宅勤務の成果と言えます。デザイン課では、その日実施した業務の内容や時間を記載した紙の日報による管理を行っていましたが、在宅勤務時に日報だけでは進捗管理が不安だと感じていました。そこで、デザイン画の作業状況の画面キャプチャとメールで一日に実施した業務を報告するようになったところ、作業状況の把握が明確になり、記録としても残るため、業務の経過を正確に把握することができました。

モデル実証を終えて

成果と課題の検証を重ね 制度化に向けて経営層に提案

今回、課題として挙げたのはコミュニケーションです。デザインの業務は、色や形がお客様の要望に合っているか、コンセプトを理解しているか等、詳細なチェックポイントを上長と精査しながら、微妙なニュアンスを伝え合わなければなりません。メールやチャットツールでは難しいこともあるため、業務の切り分けを行い、入社した日に打合せを行うことにしたことで、在宅勤務日はデザインに集中でき、業務の効率が向上しました。これから成果と課題を検証して、誰もが利用できる制度として経営層にプレゼンテーションを行う予定です。製造現場は在宅勤務が導入しにくい可能性が高いため、有給休暇を増やす等、公平性を保つ工夫も検討する必要があります。実施者の声を基にボトムアップしながら早期に制度化したいと考えています。

経営課題

育児中でも働き続けられる制度を模索

画面キャプチャを添付した業務報告等 在宅勤務を行うことで、業務方法の新しい形を発見

デザイン課の女性の出産を機に テレワークの導入が急務に

当社は1939年の創業以来、ブランコ、すべり台、鉄棒、ジャングルジム等の公園遊具や健康器具を製造してきました。年々安全規準が厳しくなる中で、開発からデザイン、設計、製造、販売の一貫体制の下、誰もが安心して楽しめる遊具を社会に送り出しています。

近年では、慢性的な働き手不足に悩まされ、常に解決策を模索している状況が続いていました。そうした中、デザイン課の社員2名が出産・育児休業に入り、5名で担っていたデザインのテレワーク導入が急務となりました。2名とも、当社にとって欠かすことのできない人材です。復帰後に特例で在宅勤務を始めましたが、他の社員が不公平感を持つ懸念もあり、これを機に誰もが活用できるような制度化を目指す必要性を感じ、モデル実証事業に参加しました。

育児中のデザイナーが在宅勤務を実施 チャットツールとWeb会議も活用

モデル実証事業には、育児中のデザイナー2名と総務部の管理者1名が参加しました。デザイナーはいずれも在宅勤務で、1名が週3日程度行い、もう1名は業務に合わせて月10日程度とフレキシブルに行いました。管理者はサテライ

トオフィス勤務を検証しました。ノートパソコンとスマートフォン、携帯電話を貸与し、勤怠管理ツールやクラウド*で共有できるスケジュールソフトを使用。在宅勤務時はノートパソコンからVPN*でサーバーにアクセスして、業務を行います。始業時にメールでその日行う業務を連絡し、終業時には1日の業務を画面キャプチャして上長と技術部長に送ることをルールとしました。これまでは使ってなかったチャットツールとWeb会議も相談・連絡や会議で活用しました。

管理者は、各営業所に打合せで訪問する場合等、移動がある日はサテライトオフィスを利用しました。特に、新しい企画を考えるといった発想が必要な業務に適していると感じています。

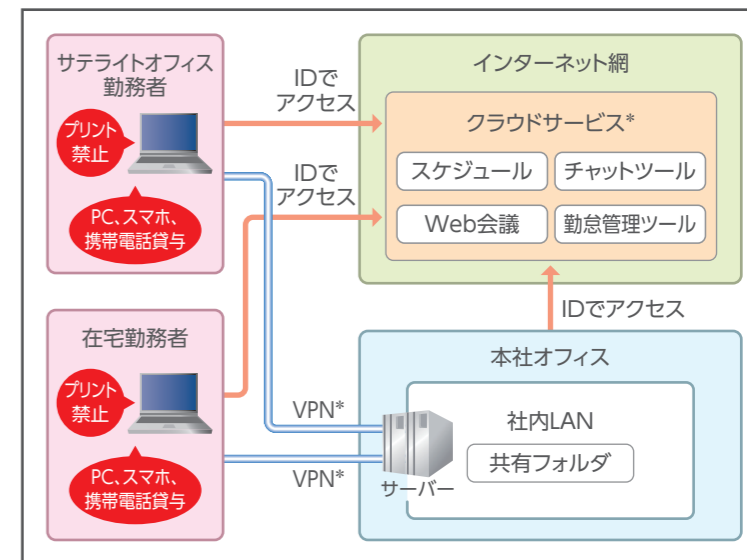
公園で子供と遊ぶ時間ができたことで デザインの新たな発想につながる

在宅勤務を行ったデザイナーは、3DのCGソフトを駆使して遊具のデザイン画を起こします。在宅勤務時も会社と同じソフトを使えるのでオフィスにいる時と同じように作業ができます。アイデアに息詰まった時に軽い雑談や相談がしにくいという不安がありましたが、今回初めて使用したチャットツールに慣れることで解決できる手応えを感じました。在宅勤務日と入社日が交互にくり返されるローテーションにしたため、相談や打合せは入社日に行くと決めたことも

解決ポイント



在宅勤務を行う中島 奈穂子 様



経営課題

- 慢性的な働き手不足の解消
- テレワークの制度化に向けた課題の洗い出し

導入概要

- デザイナー2名が在宅勤務、管理者1名がサテライトオフィス勤務を検証
- 始業時にメール、終業時にはデザイン画の作業進捗が分かる画面キャプチャを送信するルール
- 勤怠管理ツール、スケジュール、チャットツール、Web会議ツールを活用

導入効果

- 在宅勤務時、デザインに集中することで作業効率が向上
- 子供と公園で遊ぶ時間ができ、デザインの発想にもつながった
- 在宅勤務時の業務報告でデザイン画の作業進捗を画面キャプチャし、作業状況を明確化

ADVICE コンサルタントからのアドバイス



モデル実証事業では、デザイナーという専門職の在宅勤務を実施しました。デザイナーや設計者、エンジニア等の専門職は、一人で集中して作業を行う時間が多いため在宅勤務との親和性が高いとされています。一方、共通する課題はコミュニケーションです。同社は、在宅勤務日と入社日が交互に繰り返されるローテーションにしたため、デザインに集中する日と打合せの日を上手く切り分けることができました。専門職を抱える企業は、こうした方法も参考にすると良いでしょう。さらに、チャットツール、Web会議の活用もコミュニケーションには有効です。

注釈(*)の用語解説はP57をご覧ください。