



## ■顧客の要望

1. 内定者に自動車輸送業務の全体像を伝えたい
2. 内定者に配属業務のイメージを持って欲しい
3. 内定者同士のコミュニケーション機会を持ちたい

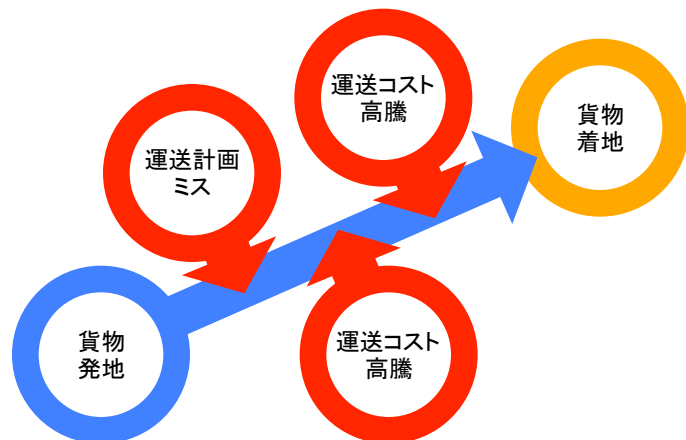
## ■会社概要

日本通運株式会社は、日本の総合物流最大手企業。陸・海・空を網羅し「コンタクトレンズ」から「新幹線」まで動かせるものなら何でも運ぶ「グローバルロジスティクス企業」。

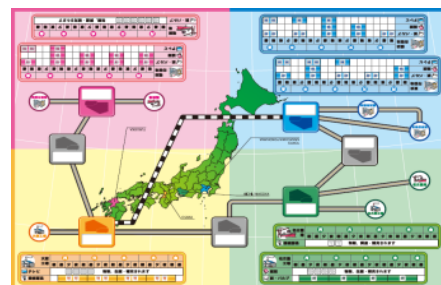
## ■セミナー概要

対象: 内定者  
実施時間: 4H  
参加人数: 4人×4チーム  
運営人数: 2名(司会1名+サポート1名)

### 物流ビジネスのビジネスシミュレーション構造



### ビジネスシミュレーションの納品物



担当エリアボード



トラックカード



荷物チップ

## Q 制作プロセスの印象について教えてください

非常に整理されていて、次に何をやるのか、わかりやすかったです。

### 要件定義

- 引越と陸運・倉庫業務のエッセンスがよく詰まっていると思います。
- ビジネスシミュレーションは、ゲームではなく、業務のエッセンスが詰まったシミュレーションだということが、よくわかりました。

### 制作・テストプレイ

- ゲーム型コンテンツを発注するのは今回が初めてだったので、試作品を見たときは、どのように進めるのか多少の不安はありました。
- 制作スケジュールとステップが示されていたので、打ち合わせの目的と次回までにやる内容が明確で、安心できました。

### 実施

- 納品物は運営や準備の事もよく考えられていて、非常に準備やすく片付けやすかったです。
- 運営は初日にサポートしてもらえたので、後は安心できました。今では1人で回しています。

## Q 学生の反応はいかがでしたか？

業務のやり甲斐と難しさがよく伝わったと思います。

- ゲーム型コンテンツを制作するのは今回が初めてで、とても楽しみにしていました。
- 出来上がったものには満足しています。カードやボードも高品質でこだわりを感じます。
- プレイした学生達を見ていると、本当に頭を使って取り組んでいるのがわかります。セミナーが終わった後も「もっとこうすればよかった。」と振り返っています。
- 倉庫、輸送業務の難しさとやり甲斐がよく表現されていると思います。
- ゲームが簡単すぎると、内定者に間違ったメッセージを伝えることになると思います。とても難しいゲームを体験させた後、実際の業務は更に難しい、と言うメッセージは、よく響いていると思います。

## ◇参加学生アンケート結果

仕事概要の理解	4. 1
仕事のやり甲斐理解	4. 3
ゲームの面白さ	4. 4

(母数47名)

## ◇参加学生の声

- ・座学だけではわからないことが、体験型のゲームを体験することでよくわかりました。
- ・自分の担当エリアはキッチリと把握した上で、情報共有をすることが重要だと思いました。
- ・輸送業の仕事は、お客様の気持ちを思いやるだけでなく、チームワークで貨物を確実に届けることで信頼を獲得できると思いました。

### 創作株式会社

〒164-0011 東京都中野区中央  
5-40-18キャピトル丸山5F



[www.sousaku.co.jp](http://www.sousaku.co.jp)  
[info@sousaku.co.jp](mailto:info@sousaku.co.jp)

TEL:03-6273-7331  
FAX:03-6273-7332