

March.21, 2009

WebSig24/7 第22回WebSig会議

～日頃の「悩み」と「それを解決」するために～

自らで自分たちの価値を築く

Presented by 株式会社 **ワンパク** (Junya Abe)



プロフィール

阿部 淳也

株式会社ワンパク (1PAC. INC.)

代表取締役 クリエイティブディレクター

[経歴]

1974年生まれ、宮城県仙台市の工業高校を卒業し、約8年間自動車メーカーでUI関係のエンジニアとして開発に携わる。約4年間自動車メーカーのIT事業部でデザイン、Flash、CGなどの制作とシステム開発のテクニカルディレクターを経験。

2004年よりCosmo Interactive Inc.に参加。多くのWebサイト立ち上げにプロデューサー、クリエイティブディレクターとして携わる。

2008年1月に1PAC. INC.を設立し独立。Webを中心としたコミュニケーションデザインを強みとし、ユーザーと企業のコミュニケーションをサポートしている。実は元WebSigモデレーター（休職中）。

MdN Web Strategy、Web Creators、技術評論社WebSiteExpertなどで執筆実績多数。

現在WebSiteExpertにて「キーパーソンが見るWeb業界」連載中。

2004年よりRIAコンソーシアムへ参加

2006年より理事会員、UI関連WG運営委員として活動

2007年東京インタラクティブ・アド・アワード入賞

ワンパクの企業理念と経営理念

Company Philosophy

「心」と「体」にHOTをつくる



Management Philosophy

HOTな「ひとづくり」、 「ものづくり」

ワンパクに込められた意味



人、アイデア、技術、モノなど様々な要素を最適なカタチで組み合わせることでエンドユーザやクライアントに様々な価値を提供します。



感性豊かで、元気よく、いつも前向き、
色々なコトに興味を抱き、自らの判断で行動し、協力しあう。
よく仕事し、よく食べ、よく飲み、よく遊ぶ。
そんなHOTなメンバーがワンパクには集っています。

ワンパクがやっていること



世の中不況だと言われていますが…

どこもかしこも「不況」「不況」

誰かどうにかして～！！

世の中不況だと言われていますが…

って言ってますませんか？

世の中不況だと言われていますが…

愚痴や文句ばかり言っ
ていても
何も生まれません。

世の中不況だと言われていますが…

不況でも「仕事がある会社」

不況でも「楽しい会社」

不況でも「すげー!!会社」

ってありますよね？

世の中不況だと言われていますが…

これらの会社は何が
違うのか？

世の中不況だと言われていますが…

シンプルに考えます。

世の中不況だと言われていますが…

これらの会社は
景気に左右されない業種
付加価値が高い（価値を築けている）
など、理由は他にもありますが

世の中不況だと言われていますが…

ここでは

「付加価値が高い（価値を築けている）」

について考えてみます。

その前に日本の社会的な傾向をみってみる

日本の製造業・建設業などは典型的な
下請け構造によりなりたっています。

口では「パートナー」といいつつも

実際は

「外注」「下請け」文化

が強く根付いています。

その前に日本の社会的な傾向をみってみる

最近は大いぶ少なくなりましたが

言われたようにやっとならばいいんだよ

明日までにやっとならば

予算無いけどこれでできるよね？

もっと安くできないの？

などと言われてしまう…。これらは「ものづくりしている人たちの”価値”そのものを下げ、否定する発言です。こんな状況が続けば、人が疲弊していき、人も育たない、あらなた人材も入ってこないなど、業界そのものが全く成長していかない”負のスパイラル”に陥ってしまいます。

“選ばれる人”になることが大切

「不況に強く、下請け的に扱われない。」

そのためには” **自らの価値**” を上げ、
“**選ばれる人（個人・法人）**” になる。

さらに、そういう人たちが業界そのものを牽引
していくことがとても大切であると考えます。

“選ばれる人”になるために

ではそれをどのように
“実現” していけば良いのでしょうか？

皆さんのヒントになればよいと思いましたが、
今日はワンパクとしての考えていることをお話します。

“選ばれる人”になるために

新たな領域に踏み込んだモノを実際に
つくっていくことによって

“こいつらなんだか楽しそうだなっ”

と思ってもらおう。

“選ばれる人”になるために

つくったモノベースのアイデアや企画を
積極的におこなない、

” こいつらなんだかすげ〜かも”

と思ってもらおう。

“選ばれる人”になるために

更にアイデアやモノの応用を示し、
“こいつらと仕事したらすごいものができるかも”
とってもらおう。

“選ばれる人”になるために

面白いアイディア、モノをつくるだけではなく、
“プロセスやメソッドもしっかりしているし、”
“プロジェクトマネジメントも出来るし、”
“説明はロジカルだし、”
“ドキュメンテーションもしっかりしている”

とってもらおう。

選ばれた結果はハッピーに

このように

“我々の価値をわかってもらい”

“我々を必要とを感じてくれる方々

(つまりは価値観を共有できている方々)

と仕事をすれば、”

結果的に一緒に仕事をしたみんなが

「ハッピー」に

なれると考えています。

ワンパクとしての価値を築くための判断基準

価値を上げていくにあたって、自分たちが「どういう人たち」と「どういうスタンス」で仕事をするのか?という観点は大切です。ワンパクでは下記のような内容を仕事をする判断基準としています。

- ・ つくるだけの仕事はしない（別にワンパクでなくともできる仕事はしない）
- ・ クライアントを巻き込めない仕事はしない
- ・ 楽しくやれない仕事はしない

（もちろん仕事を楽しくするのもつまらなくするのも自分たち次第。

外部要因でつまらないことになってしまいそうな仕事は基本的に断る）

- ・ 安易な値引き交渉へはのらない（そのかわり自分たちが面白いと思えて、その先にあるものが見えれば、破格で引き受ける場合もあります）

それではワンパクは何をしようとしているのか？

“リアル” と “ネット” の世界が融合することで 相乗効果を生み出すコミュニケーションを つくっていききたい

ここ数年で様々なデバイスやハードウェアがインターネットとつながり、
センサなどが低価格で手にはいるようになってきています。
これまではデジタルサーネージなど一部の企業しか手を出しにくいもの
でしたが、今後はチャンスは多いと感じています。

この1、2年が勝負の年

この1年は 「やったもの勝ち」 イヤー

とにかく自分達アイディアベースで、興味のあるものや、
面白くて話題性のあるものをつくりまくる
(もちろんクライアントの仕事は重要なので、そちらもきちんとやりますが)

ワンパクやったモン勝ちプロジェクト (その1)

ワンパク1周年記念新春スペシャルサイト 「Are You HOT?」

1PAC, INC.

ARE YOU HOT?

2009 FIRST HOT CHALLENGE

TRY

あそびかた **HOW TO HOT** | 豪華景品の数々 **HOT PRIZE**

open at 2009/1/5 - 1/30 平日 10:00 - 19:00

[Hot Company Profile](#) | [Privacy Policy](#)

supported by **Smart STREAM**

ワンパクやったモン勝ちプロジェクト (その2)

ワンパク1周年パーティ用アプリケーション

「PhotoGaki」



ワンパクやったモン勝ちプロジェクト (その3)

今のところあまり詳しくは言えませんが

「ロボット系の方々とコラボ」

プロジェクトを進めています。

ワンパクやったモン勝ちプロジェクト（その4）

今のところあまり詳しくは言えませんが

「大手印刷系の方とコラボ」

プロジェクトを進めています。

最後に

どうですか？

ワンパクは面白そうでHOTだと
感じてもらえましたでしょうか？

感じて頂けたのであれば

「それが” **ワンパクの価値**” です」

Web屋と名乗ることに対しての違和感

ちなみに

「Web屋」

という”表現”や”くくり”は自分たちの出来る可能性や
領域を自ら狭めてしまっているような気がします。

(WebデザイナーやWebディレクターも違和感があります)

僕たちが日頃つくっているのは

“コミュニケーション”

であり、Webは一つの手法や手段でしかありません。

既にWeb出身の方々が様々なアイディアでWeb以外の領域に
飛び出し初めています。

Thanks!