

EQ（心の知能指数）を軸とした、 辞（病）めない教育システムの開発

ポジティブな思考・行動となるEQ（心の知能指数）力の向上と、最新IT技術を学べるラーニングコミュニティとしての「Xlabo教育」の開発を行うことで、社会貢献を目指す。

株式会社ゼネット

受付番号：2513121628

代表者名 代表取締役 四元一弘
所在地 〒171-0022 東京都豊島区南池袋2-30-17 朝日生命南池袋ビル2F
連絡先 03-5979-1621

資本金 4,500万円
従業員 150人
URL <https://www.zenet-web.co.jp/>

■ 取組みの背景

当社では離職率が高く、特に新入社員が早い時期に辞めてしまうことが多かった。新入社員が辞めない職場を作るために社内で検討していた時に、EQ（心の知能指数）を研究している開発者と出会った。そこで社内にEQを取り入れてみると、社員が成長を実感し自分自身を見つめ直すことができ、社内の雰囲気も良くなった。結果、新入社員の離職率が下がってきた。

現代の社会では、周りの人たちと上手に関わることをできない人や、挫折でやる気を失ってしまい鬱病や適応障害などの病気にかかってしまう人、苦勞して就職した会社も辞めてしまうなど前向きな生活を送ることができない人たちが増えている。そのため、EQを幅広く他社、他業種の人たちに体験・学習をしてもらうことで、離職率の減少、辞める人たちの減少など就業率を上げ、社会全体の活気を取り戻すことを実現させ、社会貢献をしていきたいと考えた。

■ 取組みの内容

EQ（Emotional Intelligence Quotient／心の知能指数）とは、自分の感情の状態を認識し、コントロールする能力のことである。相手の感情を正しく認識することで、適切な配慮や言動によって、最適なコミュニケーションを図れる能力である。世間で認知が多いIQ（Intelligence Quotient／知能指数）は、高めることで仕事や作業の効率を上げられるが、強い組織を作るためにはIQだけでは足りない。EQの力は、自分の心や周りの心を理解し、周り

の人たちの心を動かすことができることだと考えられている。そこで、11人のプロジェクトメンバーにより、ITとEQを混ぜたブランディングを目標として開発を行った。

まず、新入社員からベテラン社員まで幅広く学ぶ場を設けている自社事業「Xlabo」サイトの充実を図るため、以下の4つの課題解決を実施した。

- ① チーム内でのEQ活用疑似体験コンテンツの提供
- ② いつでもどこでも利用できるサイトの提供
- ③ 新しい機能提供のスピードアップ
- ④ 現場実体験における悩みを受け付ける仕組みの構築



【Xlaboセンター】
ここでセミナー等が行われている

① チーム内でのEQ活用疑似体験コンテンツの提供

3Dスキャナ・3Dプリンタを利用した創造物作製を行う体験セミナーの構築を行った。この体験セミナーの目的は、モノづくり共同作業によるコミュニケーションの場を通して、疑似プロジェクトチーム内での立ち回りや協力姿勢などEQ力の必要性を学ぶことである。体験セミナーを構築する過程では、16名を4名ずつのチームに分けて、デザインやソフトウェアで制作したものを3Dプリンタで出力し、色付けを行った。結果、チームで話し合う事によって、相手の顔を見ることが増え、相手の表情を理解でき、感情への関心・理解が広がった。

強み

「お客様に信頼を届ける」ことを基本として、主に中小企業向けにITコンサル、情報処理システムの設計・開発・ネットワーク構築・保守、クラウドサービスなどを実施している。最近では、新人向けのセミナーや、現役技術者による技術を学ぶ研修、受託開発も行っている。金融関係のほか、証券、保険、公共、流通、不動産など安全性が求められる分野での実績が多く、また、情報処理技術者試験資格保有率を100%達成するなど、お客様からの信頼を得ている。2010年にはクラウドサービスを利用した新たな経営計画を立案し、東京都から経営革新の承認を受けた。今後はセミナーや受託開発にも力を入れ、金融システムの開発と構築、研修・受託開発の2本柱を中心に活動する。



E-ラーニングシステムを実施するサービス [Xlabo]



3Dプリンタで作成した観覧車



②いつでもどこでも利用できるサイトの提供

近年のスマートフォンの普及により、PC以外でもインターネットを利用する機会が増えた。そこで通勤時間帯や昼間の空いている時間帯などでの勉強時間を確保することで、利用者への利便性を向上させることを目標とし、サイトを開発した。

サイト内では、今後の機能拡張による画面数増加によるメンテナンス性の高さを考慮し、PCとスマートフォン双方で共有できるレスポンシブデザインを使うことにした。この方法で学習者向けの研修受講機能を中心に開発を行い、社内研修において運用試験を行った。

③新しい機能提供のスピードアップ

現在の「Xlabo」サイトのシステムを標準化及びフレームワーク化することにより、機能追加・機能改善のスピードを飛躍的にアップさせ、競合他社とのサービス対応速度の差別化を図った。フレームワークの検討を行った結果「backbone.js」を採用した。これにより、過去に社内で行ったJava開発での生産性効率が2倍に上がり、コーディングのスピードが通常の倍となった。

④現場実体験における悩みを受け付ける仕組みの構築

現場で実際に発生した問題点や悩み事をコーチングする際に利用する、コミュニケーションツールを評価するために、電話・LINE（音声）・Skype（映像）、Face To Face（面談）などの手法で試験を行った。

その結果、コミュニケーションのためには「相手の表情を見ることができる」「同一の資料を同じ目線で見ることができる」の2点が重要だと考え、今後のコーチング面談方法を、面談とSkypeの2形式で行うことにした。また、その提供コンテンツとしてコーチング業務フロー、EQコーチング紹介画面・申込画面の作製を行った。今後は、クレジット決済実施のために環境・事務処理・システムの検討をしていく。

■ 取組みの成果

以上4点の課題解決を行ったことで、EQを活用したラーニングシステムの充実を図り、効率を上げていくという目的は達成できた。さらに具体的な成果として、「Xlabo」のアクセス数が月1万人以上と、導入以前よりも飛躍的に上昇した。また開発したセミナーの事業化も見込まれ、「大人向け3Dプリンター+EQの体験セミナー」と「子供（親子・祖父母孫）向け3Dプリンター+EQの体験セミナー」の2種のセミナー実施を予定している。

しかし、ITとEQを織り交ぜた研究開発は未だに発展途上の段階である。今後も引き続き機能やコンテンツの拡充、セミナー講師・コーチの育成、広報活動など、よりいっそうの充実を図り、IT業界教育市場、他業界の教育市場への拡大を図ると同時に、EQを社外の人たちに広めるための礎を築いていく。



センター内にはEQに関連する本が多く置かれている