株式会社WARK

所在地　〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-26-4-4F

TEL　03-3378-5567（代表）

E-mail　info@wark.jp

ホームページ　https://wark.jp

21001171(04)

主な業務内容

■サービス

eラーニングコンテンツ制作（映像、パワポベースの教材）

XR（AR、VR、MR）開発／360度映像／メタバース空間の設定他

コンテンツ内製化支援（ワークショップ／セミナー）

※アプリやプログラム開発も請け負っています

■自社製品

アイテスタロイド（テスト・クイズ制作）

アイコンテンツロイド（ロールプレイ、シミュレーション制作）

アイセミナーマン（ウェビナー型コンテンツ制作）

モバイルラーニングシステム（学習管理システム）

WARK
E-LEARNING & XR/METAVERSE

Adaptive Digital Learning for Changing Times

最新事例集

株式会社WARK

時代と共に変わる新しい学びのカタチ。デジタルの力で、未来の教育を創造する！

Adaptive Digital Learning for Changing Times

変革の時代に適応したデジタル教材を提供する。

ライフスタイルやワークスタイルなど、あらゆるものが変化していく時代において、デジタルを活用した教育や研修も大きく様変わりしています。従来の映像やテストコンテンツに加え、XRやメタバースを活用した体験型の学習方法が広がり、端末もPC・モバイルだけでなく、VRゴーグルを使ったコンテンツが今後主流になると考えられます。私たちは、これらの最新技術を積極的に取り入れ、常に新しい時代のラーニングを追求しています。

XR/METAVERSE

空間コンピューティングの活用

近年、XR（Extended Reality）やメタバースの技術が研修や学校教育に導入され、学習のあり方が大きく変わりつつあります。XRは、VR（仮想現実）、AR（拡張現実）、MR（複合現実）を含み、これらを活用することで、従来の座学では難しかった没入型の学習が可能になります。

【研修におけるメリット】企業研修では、リアルなシミュレーションを通じた実践的な学習が可能です。例えば、医療や製造業の研修では、VR空間で手順を反復練習でき、リスクを伴う作業も安全に習得できます。また、メタバース内の仮想オフィスで研修を行うことで、遠隔地の社員も同じ環境で学べる利点があります。

【学校教育での活用】学校教育では、歴史の出来事をVRで体験したり、理科の実験を仮想空間で行ったりすることで、より理解しやすく、記憶に残る学習が実現します。また、メタバース上での仮想教室は、対面授業が難しい状況でも生徒同士の交流を促進し、学習意欲を高める効果があります。

XR・メタバースを活用した教育は、学習の質を向上させ、より実践的でインタラクティブな体験を提供する、新時代のラーニング手法として注目されています。

Creating content by yourselves

コンテンツの内製化

これまでラーニングコンテンツの開発はすべて外部の制作会社に発注するのが常でした。しかし現代では、パワーポイントを筆頭にツールが発達し、簡単なものなら自社内でつくれるようになりました。

ただし、学習効果が高いコンテンツをつくるとなると、まだまだ外部業者の知見が必要となります。そのため現在では、コンテンツの設計やシナリオ部分は社内で制作。デザイン、音声、アニメーション（動画含む）は外部に発注。そして更新および修正は社内で、というスタイルが主流となりました。

最近では、デザインやアニメーションもすべて自社で完結したいというご相談を寄せられることがあります。こうしたニーズに対し、弊社では、お客様の望まれているコンテンツのレベルを見て、それに合ったツールを提供したり、つくり方をお教えするワークショップを行ったりしています。

Microlearning

モバイルを活用したマイクロラーニング

課題解決のためのコンテンツを創案し、デザイン・設計・開発までを行うことです。人材教育に関しては業種、業態、業務の違いにより教える方法や内容が多様ですべて同じソリューションで解決できるほど簡単なものではありません。それぞれの業務にラーニング手法や教育コンテンツを合わせていく必要があります。

例えば、特殊なテストを行いたい、特殊な映像プレイヤーをつくりたい、教育ゲームをつくりたいなど。最近ではVR、ARを教育に活用したいというお話も多くいただいております。既成のツールを使ってコンテンツをつくるより費用はかかりますが、それ以上の成果を得ることが期待できます。

INDEX

P. 04
FEATURE | SPECIAL INTERVIEW
株式会社住化分析センター様
化学物質の危険性をバーチャル体験 VR教材で火災・爆発事故の撲滅を目指す

P. 06
FEATURE | ONLINE EVENT
株式会社ミキハウスHCサポート様
第1回Think Learning Online（イベント）
マイクロラーニングとオンライン研修を合わせたニューノーマル時代の新しい人材教育研修

P. 08 | INTERVIEW
- 千里金蘭大学様［VRトレーニング教材開発］
- 藤田医科大学様［VRトレーニング教材開発］
- バイク王＆カンパニー様［マイクロラーニング導入］
- 日立製作所様［マイグレーション］
- NHK放送研修センター様［内製化セミナー］
- ラーンズ様［学習アプリ開発］
- COSPAウエルネス様［マイクロラーニング導入］
- 小倉第一病院様［マイクロラーニング導入］
- 京都科学様［ARアプリ開発］
- 大阪公立大学様［VRアプリ開発］
- 大阪産業大学様［ARアプリ開発］

P. 19 | CASE STUDY
- NHKエデュケーショナル様【PR用CGアニメーション制作およびメタバース空間開発】
- 野毛印刷社様【防災アプリ開発】
- みずほ銀行様【アイテスタロイド＋アイセミナーマン】
- NTT ExCパートナー様【協会・学会様向けの映像eラーニング制作】
- カリモク家具様【映像制作／内製化セミナー】
- ECC様【アイテスタロイド＋アイコンテンツロイド】
- 帝京大学様【アイテスタロイド】

P. 20 | WARK'S PRODUCTS
- iSeries（アイシリーズ）
- Mobile Learning System（モバイルラーニングシステム）

P. 22 | WARK'S SOLUTION
- ラーニングコンテンツ制作内製化セミナー
- 内製化コンサル
- マイクロラーニング導入
- マイグレーション
- VR/AR導入コンサル

P. 24 | WARK'S PRODUCTION
- XR/メタバース開発
- アプリ・システム開発
- 動画コンテンツ制作
- 360°メディアを駆使したコンテンツ制作
- ナレーション収録

P. 26 | COMPANY PROFILE

P. 26 | ラーニングコンテンツ制作研究所

MESSAGE
ラーニングコンテンツ制作は新たなステージへ
株式会社WARK 代表取締役　長瀬昭彦

FEATURE | SPECIAL INTERVIEW

株式会社住化分析センター様

マテリアル事業部 部長　飯田裕幸様

化学物質の危険性をバーチャル体験
VR教材で火災・爆発事故の撲滅を目指す

モノづくりの研究開発、製造を高度な物理的・化学的分析技術で支える
受託分析会社の株式会社住化分析センター様。
化学系の工場や研究所で起こる凄惨な事故をなくすべく、これまで培ってきた化学物質の知見を活かし、
危険現象を360°実写映像でリアルに再現したVR教材の制作に挑まれました。



お客様のご要望を叶える研修サービスへ

弊社は、化学分析の専門家集団として、日々さまざまな化学物質を安全に取り扱っています。これまでの知見を活かし、近年では、化学工場や研究所における火災や爆発事故の防止を目的に、実演形式で危険現象を体験していただく“危険体感研修サービス”を提供してきました。

お客様から一定の評価をいただく一方で、訪問先によっては化学物質を取り扱うための実験場所が確保できなかったり、安全ルール上で問題があったり、実演形式での研修が難しいとのご意見も増えつつありました。

VRの技術を用いて映像化すれば、条件を問わず広く研修サービスを受けていただける。このような考えに至り、eラーニングコンテンツ制作や映像制作を幅広く手掛けられているWARKさんのお力を借り、新たな教材の開発に挑戦することになりました。

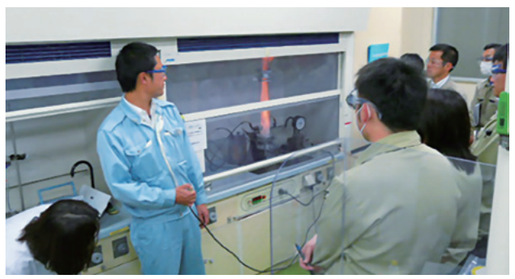
場所を問わずに危険を体感できるVR教材

化学物質を取り扱う上で、特に注意が必要な６種類の危険現象を映像化しました。

例えば、エタノールに火を近づけた時に燃焼する“引火”現象や、舞い上がった小麦粉に着火して爆発的に燃焼する“粉じん爆発”の現象などです。

文章とイラストで構成されている講義資料と今回制作した360°実験映像を併用して、弊社の講師が研修を進行します。

従来の実演形式では、最大10人程度しか実験を見ることができませんでしたが、当社のVR映像再生システムを使用した場合、最大で40人が、この映像を同時に視聴することが可能です。


実演形式での研修の様子


VR映像再生システムによる研修の様子

インパクトよりリアルを追求

制作においてもっとも重視したのは、従来の実演形式で体感できる危険現象を忠実に再現すること。その上で、実演以上の学習効果が得られる映像を目指しました。

例えば、爆発現象の音。実際の音と映像教材からの音を丁寧に聴き比べ、音の質、高低、響き方などを細かく調整しました。実際の音をあえて強調することでインパクトのある映像に仕上げることもできましたが、危険現象を正確に学んでいただきたいとの想いから、実際の音を忠実に再現することにこだわりました。

また、実演以上の学習効果を得るための工夫として、実際の実験では近づくことのできない近距離での撮影や、目では見えない一瞬の爆発現象をスーパースローで撮影しました。そのほか、条件の異なる２つの爆発現象を並べて比較表示するなど、映像でなければ視ることのできない、特別な体験も実現しています。

共に理想を追求していくパートナーシップ

今回、目の前で実験を見るのと同様の映像をつくりたいというお願いに対し、WARKさんの最新の撮影技術、高度な編集技術で、期待値を大きく超える教材が完成したと思っています。

弊社からのリクエストに対し、時には「こうしたほうが良いと思います」とプロの視点で適格な助言をくださり、完成まで粘り強く伴走いただきましたことに改めて感謝します。

「教育」という新たな視点で広く社会に貢献していきたい

今回の挑戦は、イノベーションを目指す弊社の中に、新たな可能性の種を生み出せたと思っています。まだ、教育という大きな領域の中の1コンテンツに過ぎませんが、「化学」や「分析」といった要素を軸にうまく体系化していけば、唯一無二の教育サービスを展開できるかもしれません。こうした理想の実現に向け現在は、受講者にインタラクティブな体験を提供できる機能や教育効果を検証する機能を、現VR教材に追加していきたいと考えています。

化学物質による火災や爆発事故を一件でも減らせるよう、社会の皆様に幅広くご視聴いただける教材を開発していきたいですね。


飯田様



FEATURE | ONLINE EVENT

株式会社ミキハウスHCサポート様

取締役　藤原裕史様

第１回 Think Learning Online（イベント）

マイクロラーニングとオンライン研修を合わせた ニューノーマル時代の新しい人材教育研修

2020年8月17日、WARK主催のオンラインセミナー「Think Learning Online」が開催されました。
記念すべき第1回目のゲストスピーカーは、2021年、創立50周年を迎える株式会社ミキハウス 藤原裕史様。
新しい生活様式が求められるWithコロナ時代、ミレニアル世代に向けた新しい教育研修のカタチとは？
楽しいワークを交えて行われた1時間の濃厚なセミナーの内容をぎゅっと凝縮してご報告します！

アウトプットする力を育てる集合研修、インプットする力を養う研修プラットフォーム

「インプットする力」と「アウトプットする力」。人材研修には大きく分けてこの2つ力を育てる目的があります。サービスのカタチが加速的に多様化していく時代に備え、ミキハウス様はこれまで「アウトプットする力」に重点を置き、ロープレやワークショップなど集合研修中心の教育に取り組まれてきました。こと新人研修においては、意見を出し合いながら子ども服のコーディネートを考えたり、24人乗りボートのチーム戦で勝つための方法を模索したり、実にバラエティに富んだ研修が毎年の恒例行事となっていました。「アウトプットする力」にほとんどの研修時間を費やす一方で、「インプットする力」もしっかりフォローできる施策を仕組みとして構築されてきました。それが「ミキハウスナレッジステーション」、通称「Mステ」です。

これは「足りない知識は自分で学習しよう」の考えのもと設計された研修&情報共有プラットフォームで、PCやスマホから簡単にアクセスすることができます。空き時間を利用して、オンライン上で動画研修を受講したり、テストを受けたり、社内の最新情報も手軽に入手することもできます。実務に役立つ知識や接客技術を手軽にフォローできるだけでなく、集合研修と連動することで、お互い学び合う環境を構築することができたといいます。

「Mステを手掛けてくださったのはWARKさんです。学習管理システムとモバイルラーニングシステム、そしてコンテンツ制作ツール『アイコンテンツロイド』。この3つのツールを組み合わせたことで、長く退屈なeラーニングはなく、コンパクトに楽しく学べる環境を従業員に提供することができました。狙い通り、従業員にはとても好評で、アクセス数を確認するのが毎回楽しみです」（藤原様）

ところがコロナを機に以下の通りミキハウス様を取り巻く環境は激変しました。

コロナ禍の影響で ミキハウスに起こった変化

- メイン販路の百貨店が ほぼ全店休業
- ECへの流入増大
- 中国・アジアへの出店加速
- 「安心・安全」を求める声が増大

店舗が完全にクローズした状況下、子供用マスクの販売やショップダイヤル開設、オンラインファミリーセールと、時代にマッチしたサービスを次々と展開していったミキハウス様。ビジネスのカタチが激変する中で教育研修のカタチもまた変化が求められました。そして現在、Withコロナ時代に向けた新たな教育研修に取り組まれています。

接客の新と旧を同時に学べる機会を

自宅待機を余儀なくされているスタッフ向けに、約2カ月間限定で『ミキハウス オンライン カレッジ』を開校。同オンライン研修は基本的に2つの軸から設計されました。1つは『接客トレーニング研修』。zoomによるオンライン研修で、オンライン上の接客や実店舗からECサイトへ誘導する接客などを含めた新しい接客スタイルを学ぶ内容です。そしてもう1つが『スキルアップ講座』。改めて基本に立ち返り、商品知識や基本スキルを学び直す内容で、各自に自由に講座を選んでもらうようなスタイルがとられています。

スキルアップ講座の受講イメージ

自宅でのオンライン研修のみでは受講者側からすれば孤立感を深める要因にもなりかねます。

そこをフォローするために工夫した取り組みが一日に数回行う「セッション」。スタッフそれぞれがそれぞれのスキルアップ講座を受講する前、受講中、受講の最後などにオンラインで課題や情報を交換する機会や質問に細かく回答する時間を設けました。これは講座に臨むモチベーションアップにつながっただけでなく、受講内容の理解を深めたり、ふだん顔を合わせない全国のスタッフとコミュニケーションを深めるきっかけにもなりました。店舗や地域の壁を超えた活発な交流は、コロナが与えてくれた新しい価値でもありました。

藤原様からのメッセージ

オンラインマイクロラーニングの利点は、場所や時間を選ばないこと。オンライン研修の利点は、時間を共有できること。集合研修の利点は、仲間意識の醸成を図れること。そしてOJTの利点は、フィードバックに効果的で柔軟に運用できること。

コロナを機にさらに広がったツールを、どう組み合わせ、どう設計していくかがこれからの時代ますます重要になってきます。もちろんWARKさんが提供してくれている素晴らしい学習ツールも含めて。教育研修に携わる者同士が気軽に意見交換できるこのような機会を通し、自分たちの組織課題を解決するための一手をこれからも皆さんと一緒に模索していけたらうれしいです！



INTERVIEW | CASE01

学校法人金蘭会学園 千里金蘭大学様

看護学部 看護学科 教授　合田友美様

ご導入サービス VRトレーニング教材開発

小児看護のリアルを体験



子どもと接した経験のない若者が増えつつある少子化の時代。
小児看護の現場もまた、学生に実習の場を提供するのが難しくなっていました。
これらの課題解決の一助となるべく学生と小児看護の未来を切り拓く
VRトレーニング教材の開発に挑まれました。

――VRトレーニング教材を開発した背景を教えてください。

小児看護学を専攻する学生の多くは、対象の子どもに対して「かわいい」という肯定的なイメージを持っています。しかし、子どもと接する機会が少ないため、具体的なイメージを抱けず、接し方に戸惑う学生を見てきました。そのギャップを埋めたいと思ったのが、そもそもの始まりでした。

現在は360°映像を製作して、学生たちに実際の看護の現場を体感してもらっています。ただ、DVDも含めた映像媒体では、ある程度のイメージ化は図れるものの、子どもとの対話や技術の提供などのインタラクティブな体験という点で限界があると感じていました。そこで新たに取り入れてみたいと思ったのがフルCGのVR教材です。

――VRトレーニング教材の概要について教えてください。

病室のドアを開けるところから始まり、子どもとのさまざまなやりとりを通して「バイタルサインの測定」「必要な処置」「退室」「看護師へ報告」といった一連の流れを疑似体験できる教材です。

一番のポイントは、毎回同じストーリーを体験するのではなく、ランダムで内容が切り替わっていくところです。たとえば、ある数値が正常だった場合と異常だった場合。それにより、次に起こすべきアクションも変わってきます。同時に、必要な手順を踏まなければ先に進めない、あるいは、絶対に間違ってはいけない選択肢を選ぶとスタート画面に戻る、といった仕掛けも随所に施されています。



――開発を進めていく上で苦労したところは？

正直あまり苦労していないかもしれません。というのも、悩みそうになるたびにWARKさんがオンラインミーティングを設定してくださり、プログラマーの方も含めてディスカッションを繰り返してきました。数々の提案をいただくうちに、悩みが解消されるどころか、当初想定していた以上のものができあがっていく感覚を覚えました。例えば、病室のテレビの画面はどんな状態が良いか。キャラクターがダンスしている楽しげな画面を映すのはどうかと、何パターンもご提案いただき、「そこまでこだわってくださるのか」とこちらが驚いてしまったくらいです（笑）。

――WARKに開発を依頼した感想を教えてください。

繰り返しになりますが、当初想定していた以上のものができあがり、とても満足しています。実は、フルCGということで価格面の不安から、やや遠慮気味な姿勢のまま最初のミーティングに臨んだのです。ところが、本当につくりたい教材はどんなものか、私たちの胸の奥底にある想いを熱心に聞き出していただきながら、予算内で実現できる最高のものに仕上げてくださいました。

WARKさんはコンテンツ製作だけでなく、教育全般において深い見識をお持ちだと感じていますので、引き続きお力を借りながら、小児看護の未来のために力を尽くしていきたいと思っています。

INTERVIEW | CASE02

学校法人藤田学園 藤田医科大学様

保健衛生学部 看護学科 准教授　織田千賀子様

ご導入サービス VRトレーニング教材開発

ビジュアルから未来を読み解く VR看図アプローチ



1分、1秒と刻々と容態が変化していく急性期の患者。
急性期の看護の実習機会を等しく学生たちに提供していくのは極めて難しく、
こうした現状を変えたいとの想いからVRトレーニング教材の開発に挑まれました。

――VRトレーニング教材を開発した背景を教えてください。

私は看護学の中でも、主に急性期の看護を学生たちに教えています。急性期とは、病気が始まったばかりの段階を指し、患者さんの状態が非常に不安定で、症状が急激に変化することが特徴です。看護師を目指す学生にとって、急性期の実習は、刻々と変化する患者さんの状態を捉え、看護の本質を学ぶ貴重な機会となります。しかし、実習に参加する学生全員が同じ経験を得るのは極めて難しくなります。

運良く、一部の学生が急性期の患者さんと関わる機会を得られたとしても、多くの医療機器に囲まれた姿を前にしたとき、緊張や恐怖感から頭が真っ白になってしまうケースが少なくありません。

せっかく座学で学んだ知識や技術も、実際の看護現場に立つと、活かされないことも多々あります。こうした現実に危機感を覚え、実習前にある程度の観察ができるまでレディネス（学習のために必要な準備状態）を高めておこうとVRトレーニング教材の導入を決意しました。



――VRトレーニング教材の概要について教えてください。

「看図アプローチ」という手法をベースにした教材です。看図とは、「みること」を重視した学習方法で、例えば、ある1枚の写真から「そこに何があるのか」「それはどんな事実か」「それがどう変化していくか」の3ステップで考察を進めていきます。

この看図アプローチを、ただの写真ではなく、三次元の仮想空間の中で実践できることが、本教材の最大の特長です。具体的には、VRゴーグルを装着するとICUのベッドの上でさまざまな医療機器につながれている患者さんが現れます。その状態やバイタルサインなど、あらゆる情報を読み取って判断し、今後の展開を予測します。最後に知識確認のために、クイズに答えていくといった内容です。また、CGではなく実写となりますので、学生はよりリアルな体験を得ることになります。



――今後の構想があれば教えてください。

看護師が患者さんとの信頼関係を築いていく上で、重要な要素の一つとなるのが対話です。現在、AIを活用した問診教材の開発を並行して進めているのですが、この技術をVRトレーニング教材に組み込めないかと考えていました。そして、理想の教材が完成したあかつきには、全国の看護学生に提供していきたい。看護の明るい未来を願う研究者の夢の一つですね。

――WARKに開発を依頼した感想を教えてください。

実は、今回開発したVRトレーニング教材は2代目となります。今回、WARKさんのお力を借りることになったのは、技術の高さと見識の深さもさることながら、素晴らしいパートナーシップによるところも大きいです。レスポンスが早いですし、何より親身になって私たちの要望を聞き出し、理想の教材を実現しようと努力してくださいました。

多くのご負担もおかけしたと思いますが、WARKさんのご尽力のおかげで価値の高い教材が完成したと心から満足しています。

INTERVIEW | CASE03

株式会社バイク王＆カンパニー様

人事総務グループ　大貫怜二郎様

ご導入サービス　マイクロラーニング導入

自社だけのためのコンテンツを、自社だけでつくる



バイクの販売から買取まで、ビジョンである「バイクライフの生涯パートナー」の実現のため、さまざまなサービスを提供されているバイク王＆カンパニー様。今回、店舗ごとに差が生じていた教育水準を一律に高めるべく、マイクロラーニング「バイク王カレッジ」の開発に挑みました。

――マイクロラーニング導入の背景について教えてください。

全国に店舗を持つ弊社のような企業では、店舗間の教育水準の違いにたびたび悩まされることがあります。もちろん弊社にも、それを是正するためのマニュアルは存在していましたが、A店ではマニュアルを間違って覚えたり、B店ではマニュアルを本来の意図と異なり独自に解釈したりと、クオリティコントロールの統制が取れていない状態が続いていました。離職率や営業数値にも差が表れるほど深刻な問題だと捉えながらも、マニュアルの浸透の面で大きな課題があると感じていました。

そこで全社員が一律に受講できるような仕組みがあればいいと、マイクロラーニングの導入に踏み切ったのです。



――御社のマイクロラーニングを簡単にご紹介ください。

学びたいこと、学ばなければならいことを、いつでもどこでも自由に学べる学校のような場になってほしいと「バイク王カレッジ」と名づけました。

業務が多岐にわたるスタッフがまとまった学習時間を確保することは困難でしたが、ちょっとした隙間時間はあったりしました。スタッフたちはこの隙間時間を利用して「バイク王カレッジ」にアクセスし、事業に関わる法律・法令、バイクの車両、また安全運転に関する知識を身につけています。

また、誰が、いつ、どのコンテンツを履修したか、一律で管理できるので管理者側としても運用しやすい仕様となっています。いずれはタレントマネジメントの仕組みと連動させて、より詳細なデータを取得・分析していきたいと思っています。

――社内の反響はいかがでしたか？

今のところ肯定的な意見が多数寄せられていてありがたいかぎりです。中には、「この問題に対してこの答えはどうかと思う」とマニアックな意見まであがり、製作側として焦った反面、それだけの熱意を持ってコンテンツと向き合ってくれたのかと、うれしい気持ちになりました。

――マイクロラーニングの一番の魅力はどこだと思いますか？

自社でコンテンツを内製できるところです。それまでのeラーニングはどこかの会社が多数の会社に向けてつくったコンテンツを利用するしかありませんでした。それに対し、マイクロラーニングを導入すると、自社だけのためのコンテンツを、自社だけでつくることができます。受講者には「自分ごとである」という意識が生まれるので、浸透という面ではかなり有効になったと思います。

――WARKに開発を依頼した感想についてお聞かせください。

細かいところまで柔軟にご対応いただき、頭が下がる思いです。

一方で、今回マイクロラーニングの導入を経験したことで、やりたいことがさらに増えてきました。たとえばVR。交通事故に対するリスクや安全運転の重要性を学ぶ上で、バーチャル空間で疑似体験できるのはすばらしい価値だと思います。

WARKさんはすでにVRに関する知見もお持ちだと聞いているので、ぜひこの先も良きパートナーとしてお力添えいただけるとありがたいです。

INTERVIEW | CASE04

株式会社 日立製作所様

アプリケーションサービス事業部 サービスソリューション第二本部　主任技師　山岸純子様
アプリケーションサービス事業部 サービスソリューション第二本部　技師　小橋岳史様

ご導入サービス

マイグレーションのための内製化テンプレートツール開発

膨大なコンテンツのマイグレーションに挑む！





「世界を輝かせよう。」の旗印のもと、グローバル展開を加速させる日立製作所様。世界を舞台に活躍できる人財を育成・管理していくために高度なタレントマネジメントが求められるようになりました。

――マイグレーション用テンプレート開発の背景について教えてください。

弊社は2003年に社員へeラーニングを実施していくためのプラットフォームとして、弊社グループ会社製のeラーニングシステムを導入し、運用を開始しました。しかし2010年代に入りグローバル戦略を加速化していく中でタレントマネジメントの必要性が高まり、社員への教育を充実化し、個々のスキルを一元管理していくために、2015年に新たな人材管理プラットフォームへ移行しました。

システム移行という大きな決断に踏み切りますが、早々に大きな壁にぶつかることになりました。それは200から300という膨大な量のコンテンツの移植、つまりはマイグレーションです。既存のシステムには、オリジナルフォーマットが使われていて、これを新たに選定したプラットフォーム「コーナーストーン」に移し替えるとなるとSCORMに対応させる必要がありました。

当時いくつかのコンテンツ作成ツールを検討しましたが、細かいログを取得できないなど、どれも満足のいくものではありませんでした。

結局、自分たちでつくるしかないとの結論に至ったところで、WARKさんにお声がけさせていただきました。

――テンプレート開発において譲れない条件などはありましたか？

まずはシンプルであること。それから学習履歴も途中歴が取れることや1ページずつしか進めないことなど、これまでの仕様を踏襲することです。



写真はイメージです

――WARKに開発を依頼していかがでしたか？

さまざまなご経験を積まれているWARKさんは、私たちの言葉にならない要望までしっかり汲み取っていただき、短期間のうちにマイグレーションを実現させてくれました。また、マルチ言語化やモバイル対応など、新たな要望までしっかり受け入れてくださり、より高い効果が見込めるツールを完成させてくれました。

――他部署のエンジニアの方々からの反響はありましたか？

「ツールを使わせてほしい」とよく言われましたね。当時、私たちはツールを使い、いかに短期間に、いかに属人性を排除して、教材をパワポの状態から公開させられるか。ここのワークフローを固めることに集中していました。その結果、今では私たちがつくったツールが社内のスタンダードになっています。

――WARKへのご要望があればお聞かせください。

私たちはあくまでプラットフォームを借りている立場です。プラットフォームの進化に追従する形でこれからもフレキシブルにご対応いただけるとうれしいです。

INTERVIEW | CASE05

NHK放送研修センター様

企画推進室　百瀬義房様

ご導入サービス　コンテンツ内製化セミナー iSpring研修

コンテンツ内製化、ゼロからのスタート



放送と研修のノウハウを活かして、NHK職員をはじめ、
NHK関連団体の職員・社員研修、民間放送局、ケーブルテレビ局、制作プロダクションなど
放送界の人材育成に取り組んでいるNHK放送研修センター様。
コンテンツの内製化を決断し、その準備としてWARKのiSpringセミナーを受講されました。

――iSpringセミナーを受講しようと思ったきっかけは何ですか？

当センターは、NHK職員の研修業務を受託する上で、一部でeラーニングを活用していました。ところが2020年12月31日をもってFlash Playerのサポートが終了することを知りました。

すぐさま対応策の検討を開始し、何とかギリギリで2020年10月にHTML5コンテンツを搭載できるeラーニングシステムに乗り換えたのです。

乗り換えが決定した段階で、これまでFlashで外注していたコンテンツ制作を、自前で完結させることを決断し、そのための準備として有償のiSpringセミナーを受講しようと決めました。

――WARKを選定していただいた理由は何ですか？

「iSpringを用いてHTML5を自前でつくる」というミッションは少々高いハードルに感じていたので、まずはカウンターパートを持つべきだと考えました。

これまでコンテンツ制作をお願いしてきたサプライヤーも含め探してみましたが、思うようには見つかりません。そうした中でWARKさんと出会うことができました。何社かホームページにアクセスして「iSpringを用いて自前でHTML5をつくりたい」とお伝えしたところWARKさんから一番早いレスポンスをいただきました。ここならカウンターパートとして良好な関係が築けそうだと直感し、さっそく具体的にご相談をさせていただきました。

――iSpringセミナーの感触はいかがでしたか？

iSpringはPowerPointをHTML5に変換してブラウザにアップするアプリです。PowerPointにプラグインで入りますので、PowerPointのメニューの一つとして扱うことができます。残念ながらiSpringのメニューは英語表記なので私の稚拙な英語力では難しいのですが、WARKさんのiSpringセミナーでは日本語訳のマニュアルをご提供いただけるので、後からでも繰り返し学習することができました。

――講師はいかがでしたか？

当センターの研修室にお越しいただき対面で講義していただきました。

メンバーの都合があり、2回に分けて同じ内容のカリキュラムを繰り返し教えていただきましたが、結果的に2回に分けて実施したことが良かったと感じました。

というのは、私を含め主力メンバーは同じ講義を二度受けることになったのですが、1回目と2回目の間隔をひと月以上開けたことで、その間に自分たちでコンテンツを作成しながら課題を整理して2回目の講義に臨むことができたからです。

1回目の講義は「全体の概念の学習」、2回目の講義は「疑問点の深掘りと解決策の検討」という位置づけです。特に2回目の講義では、こちらの疑問に講師から一つひとつ解説をしていただき、処方せんをご教示いただくことで、「なるほど」と思う瞬間が何度もありました。

――受講後、お役に立てた点はありましたか？

コンテンツ作成にあたっては、PowerPointの「画面切り替え」や「アニメーション」の動作や時間の設定が大切ですが、講義でそうした設定をきめ細かく教えていただけたので、プロフェッショナルなコンテンツに少し近づけたと感じました。また、発注元からの微修正のオーダーにも答えられるようになり、自信が付きました。

――今後、WARKに期待することはありますか？

iSpringやPowerPointの最新情報など、フィードバックしていただけると助かります。また、こちらの担当者の入れ替わりも想定されるので、カウンターパートとしてアドバイスや講習会の開催などをお願いしたいと思っています。

INTERVIEW | CASE06

株式会社ラーンズ様 ベネッセグループ

企画制作部 教材企画開発課　平松成昭様

ご導入サービス　GIGAスクール向けデジタル教材アプリ開発

新しい時代の教材を全国の教育現場へ



国語・数学・英語・理科・地歴公民の５教科を扱い、
全国約2,500もの高等学校に教材を提供している株式会社ラーンズ様。
文部科学省が打ち出したGIGAスクール構想の早期実現に向け、
最適なデジタル教材の開発に挑んでいます。

※GIGAスクール構想：児童生徒向けの１人１台端末と、高速大容量の通信ネットワークを一体的に整備し、多様な子どもたちを誰一人取り残すことのなく、公正に個別最適化された教育を実現させる構想

――アプリ製作を決断された背景について教えてください。

コロナを機に加速したペーパーレス化の波は教育界にも及んでいます。教材が紙からデジタルへと移行していく中で、弊社もその波に乗り遅れてはいけないと、デジタル教材アプリ開発を進めるべくWARKさんにご相談させていただきました。

アプリ開発により得られる価値はさまざまありますが、その一つに学校様のニーズの確認があります。あらゆる通信環境が予想される中、安定的に教材活用ができるため、デバイスで利用するアプリでの開発を考えました。

また、アプリを通じて教育現場の声をリアルタイムで収集できれば、より時代のニーズにマッチした商品・サービスを提供していけると考えたのです。

――今回開発されたアプリにはどのような特長がありますか？

弊社教材の紙面をPDF化し、デジタル鉛筆、デジタル消しゴムなどのツールを使い、紙と同様の学習体験をPDF教材上で実現させる機能が充実しています。

英語教材に関しては、英文テキストをシステムで認識させ、テキストの音読も実装できるような仕様になっています。

また、紙には購入者以外に流出しにくいというメリットがありますが、データとなるとコンテンツファイルをコピーされてしまうリスクがあります。これに対し、ユーザーが特に操作する必要なく自動でコピーをガードする機能が備わっています。

――開発において特にこだわった点などはありますか？

英語教材においては、リスニングのニーズが高まっていて、これは紙教材では実現できません。デジタル教材では音声再生が可能となるので、苦労しつつも何とか実現しました。

具体的には、英文の単語を読み上げに合わせて英文を強調（反転）させることで、生徒はどこを再生しているかを自然に把握することができます。

苦労した内容だけに、学校様からの評判は上々で秀逸な機能とのお褒めもいただきました。

――アプリの反響はいかがでしたか？

既存のデジタル教材では、思考力・判断力を問う問題がなかなかない中で、紙教材の骨のある問題をデジタル上で無理なく実現できていることに対する反響が特に大きかったです。

先生からも生徒からも紙と同じことがデジタルで実現され、学習スタイルが「かっこいい」とのお声もいただきました。紙教材を何冊も持たなくて済みますので、カバン重量が大幅に減って、生徒さんの通学もずっと快適になったそうです。

――開発をWARKに依頼した感想をお聞かせください。

アイテスタロイドを利用したことがありますが、その開発実績やノウハウなどが大きく活かしていただけるのかと思いご依頼させていただいました。また、過去にも一緒にご相談させていただいた時に、とても誠実に対応いただいた上に開発のスピードや御対応も早く、開発を検討した際に、WARKさん以外では考えられないくらいでした。

WARKさんのことはできるだけ内緒にしたいと思うと同時に、今の技術や活動内容を、世の中の多くの方に知っていただきたいとも思います（正直もったいない）。

先進の技術を実現できるのは今の取引会社様の中では随一ですので、今後も新しい教材の開発を一緒に進めていただきたいと思っています。

INTERVIEW | **CASE07**

株式会社COSPAウエルネス様

店舗サポート部 サポートチーム　清地彩子様

ご導入サービス　**マイクロラーニング導入**

サービスレベルの向上を目指して



関西地方を中心にスポーツクラブを展開している株式会社COSPAウエルネス様。
お客様へ提供するサービスレベル向上を目指し、
マイクロラーニングの導入とコンテンツの内製化に挑まれました。

――マイクロラーニング導入の背景について教えてください。

以前は、研修は集合研修や対面研修が基本でしたが、研修する側と受ける側のシフトを合わせるのが難しく、育成の進捗が滞るといった課題がありました。また、仮にスケジュール調整がうまくいった場合でも、研修する側の技術レベルにムラがあると、必然的に受ける側の技術レベルにもムラが発生するといったケースもありました。

こうした状況を是正するためには、均質的な研修を展開できる仕組みが不可欠である考え、その有効な手段としてマイクロラーニングの導入を決めました。

――具体的にどのような仕組みですか？

基本的には研修動画をアーカイブし、必要なときに必要な動画を見られる仕組みを構築しました。

ちなみに今は、過去に制作したDVDデータを、マイクロラーニングに移し替え、システム内でさまざまなコンテンツを閲覧できるようになっています。

――どのような効果がありましたか？

均質的な研修を展開できるという点は、成功しているように感じています。

また副次的効果として、さまざまな部署が積極的にマイクロラーニングを活用するようになりました。弊社のような事業では、お客様と相対するスタッフこそが生命線です。当然、さまざまな部署がそれぞれスタッフに展開したい情報がありますが、以前は配信方法や閲覧手段が部署ごとに異なり煩雑な状況でした。これに対し、マイクロラーニングがあると、たとえば運動指導マニュアルやコンプライアンス教育などのビジネス基礎力コンテンツまで、さまざまなノウハウをアーカイブしていくことができます。

今では、さまざまな部署が動画を自作してマイクロラーニングにアップするといった新しい習慣が社内に根付いてきたように感じています。

――WARKに依頼した感想についてお聞かせください。

コンテンツ制作に関する部分までいろいろご教示いただき、とても感謝しています。

たとえば動画上で簡単なアニメーションをつけようと思ったときに、編集ソフトを使うと大変な手間がかかりますが、パワーポイントを使えば簡単につくれることを学びました。その知識が運用する上でとても役立っています。

一方で、まだまだノウハウが足りていないと感じる部分もあるので、動画制作・修正作業がさらに簡単にできる仕組みを構築していただけたらうれしいです。ミッションクリティカルな部分でもあるので、そこはかなり期待していますよ！



INTERVIEW | **CASE08**

医療法人真鶴会 小倉第一病院様

経営戦略部 広報室　加藤沙織様

ご導入サービス　**マイクロラーニング導入**

時間や場所に縛られない学びの場



『透析患者の完全社会復帰』の設立理念を基本精神とし、
真に患者中心の問題解決を果たしていく地域医療を追求されてきた小倉第一病院様。
スタッフ教育にも力を入れ、「学ぶことは楽しい」を伝え続けてこられました。

――マイクロラーニング導入の背景を教えてください。

当院がeラーニングを導入したのは10年以上も前のことです。当時、当院の看護師が教育を受ける機会といえばOJTか勉強会。その水準も頻度もマチマチであったため、看護師一人ひとりの技術・知識に偏りが見られるようになります。そこで、院内における看護レベルの統一化を図ろうと考えたのが始まりでした。

それから、個人情報取扱や院内感染防止などへの取り組みに関する医療監査に対し、スタッフの理解度確認にeラーニング利用が容認されていることを知ります。

――マイクロラーニングをどのように活用しているか教えてください。

簡単にまとめると以下の通りです。

1. 勉強会動画のアーカイブ
2. 理解度確認のための小テスト実施
3. 受講者の評価管理と未受講者への催促

このうち、小テストの作成においてもWARKさんのアイテスタロイドを利用しています。委員会メンバーがそれぞれ小テストを作成し、それを元に担当者が作成しています。直観的なエディター操作で簡単に作ることができます。



マイクロラーニング画面

管理画面に登場する小倉第一病院のマスコットキャラクター「ハッピーちゃん」

――職員の皆さんの反響はいかがでしたか？

スマホさえあれば、いつでもどこでも教育を受けられるということで、職員からの反響は上々でした。特に自宅で受講できるようになったことはメリットが大きかったようです。実際、WARKさんのモバイルラーニングシステムを導入して以来、初動の受講率は大幅に向上しました。

――今後マイクロラーニングをどのように活用していきたいですか？

先日のバージョンアップを機にYouTubeやVimeoと連携できるようになったことで「誰が、どこから、どのくらいの時間」動画を閲覧しているのかが把握できるようになりました。今後、新たに得られたデータをヒントに、コンテンツの改良を図っていきたいと考えています。

――教育に携わる上で大切されていることは何ですか？

医療の世界では、毎年のように情報が更新されていきます。もし、学ぶことを止めれば、ゆくゆくは自分自身が大変になるかと思います。ですから、まずは「学ぶことは楽しい」と思ってもらえる教育システムが大切であると考えてきました。学びに対して前向きな姿勢を持ち続けることができれば、患者様だけでなく自分自身の幸せにもつながるのだと信じています。

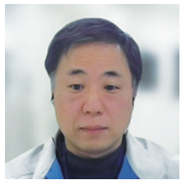
INTERVIEW | CASE09

株式会社京都科学様

開発事業本部 販売促進部 研究開発課 課長　影山稔様

ご導入サービス　ARアプリ開発

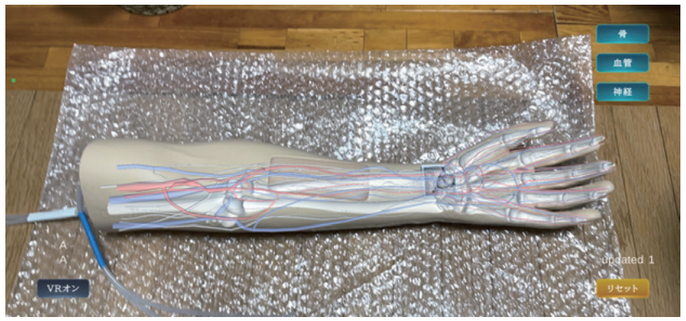
ARでテキスト教材を丸ごと補完



医学・看護教育を支えるシミュレータや実習モデル分野における
リーディングカンパニーとして国内外から高い評価を得ている京都科学様。
主力製品「Vライン」にさらなる付加価値をもたらすべく、ARアプリの開発に挑まれました。

――ARアプリを開発した背景を教えてください。

弊社の主力製品の一つに、点滴静注シミュレータ「Vライン」があります。これは医師や看護師を目指す学生さんに、採血のための手技を練習していただくための模型で、市場には数多くの製品が見られます。そこで、他社との差別化を図るため、学生さんにも関心を持たれやすいARを機能として追加しようと考えました。目指した姿は、テキスト教材で補完せざるを得なかった知識・技術まで、一元的に学べるシミュレータです。



スマホをかざすとシミュレータに血管が浮かび上がります

――こだわったポイントを教えてください。

「仏作って魂入れず」といった事態に陥らないよう、教材としての質には徹底的にこだわりました。これは、ある血管の下には、あるべき血管が必ずあるといった解剖学的な正確性です。弊社の看護師経験を持つ社員が中心となり、専門家のチェックを繰り返しながら品質を高めていきました。

――苦労したポイントも教えてください。

いくら解剖学的な正確性を担保できたとしても、実際にスマホをかざして見た際、ズレが生じてしまえば意味がありません。このズレを抑制するのが至難の業でした。「もう少し、もう少し」を繰り返した結果、精度はハードの限界まで向上。WARKさんには、かなりのご負担をおかけすることになりましたが、最終的に満足のゆくレベルに達したと思っています。

――検証に参加した方々の反応はいかがでしたか？

「血管が透けて見えるよう」「感覚的で分かりやすい」と、好評をいただいています。また社内では、「これができるなら、こんなこともできる」と、アイディアの広がりも見られました。次につながる可能性を生んだという点でも、今回の開発には大きな価値があったと考えています。

――WARKに開発を依頼した感想を教えてください。

構想段階から、かなりざっくりした要件をお渡ししたのにもかかわらず、こちらの意図を正確に汲み取っていただき、毎回、期待以上のプロトタイプを提供してくださいました。その受容力、包容力に、いつも助けられています。これからも弊社製品の魅力を2倍、3倍に高めていける価値を、一緒に創出していただけると幸いです。

INTERVIEW | CASE10

大阪公立大学様

大阪公立大学大学院 情報学研究科 教授　真嶋由貴恵様

ご導入サービス　VRアプリ開発

注射が上手くなる採血VRシミュレータ



「看護に情報を活用し、看護の未来をもっと良くする」という志のもと、
優れた看護師を育てるための教育システムの研究に取り組まれてきた真嶋教授。
看護技術を身につけるためのエントリー教材として採血VRシミュレータの開発に挑まれました。

――VRシミュレータを開発した背景を教えてください。

看護の世界に限らず、あらゆる分野のプロフェッショナルには、一定レベルの知識と技術が求められるものです。その一方で、知識と技術はまったくの別物であると私は認識しており、教育もまたこの2つを分けた上で段階的に進めなければならないと考えてきました。また、それ以上に重視してきたこととして、学ぶ側に学ぼうという意識を持たせること。つまり、教える側が、相手の能力や興味を見極めた上で、最適な教育を提供していかなければ、大きな効果は望めないということです。

たとえば、看護師によって力量の差が表れやすいとされる採血や注射。知識としての手順を習得する上で、これまではビデオで見て学ぶといった学習スタイルが一般的でした。では、学生により興味を持って学習に臨んでもらうために何を変えていくべきか。そこで実験的に取り入れようと考えたのがVRです。

――VRシミュレータの概要について教えてください。

仮装の空間に現れる患者様に対して「駆血」「消毒」「採血」「針を抜く」といった正しい手順で採血を行います。ただし、VRで補完するのはあくまで手順のみ。次の段階となる技術の習得では、実験的にARを取り入れています。今後、学習内容とテクノロジーの相性を加味した上で、ARとVRの組み合わせも視野に入れながら教育システムの構築に取り組んでいきたいと考えています。



採血VRシミュレータ（イメージ）

――実証実験の結果はいかがでしたか？

VRで学習した被験者（看護学生）のほとんどが、「学習前と比べ、正しい手順に近い手順を踏むようになった」という結果が出ました。また、「継続して使いたい」という声も聞こえているため、手順を学ぶという点においては成功だったと思っています。

――WARKに開発を依頼した感想を教えてください。

長いお付き合いの中で、皆さんの温かいお人柄や深い見識もよく知っていたので、安心してお任せすることができました。

近い将来、テクノロジーの進歩により、教えることが要らない時代がやってくると思っています。教育の新しい未来を切り拓くためにも、引き続き共同研究のパートナーとして共に歩んでいただけたら幸いです。

INTERVIEW | CASE11

大阪産業大学様

デザイン工学部 情報システム学科 准教授　高井由佳様

ご導入サービス　ARアプリ開発

AR技術の活用で、職人技を若手技術者へ



自動車修理塗装の現場で、もっとも難易度が高く経験値が必要であるとされている調色工程。
この分野の研究者である高井准教授は、ロボットやAIでも再現が難しい職人技を若手技術者に伝えるべく、
AR技術を活用した体験型教育システムの構築に挑まれました。

――ARアプリを開発した背景を教えてください。

若者のクルマ離れが叫ばれている昨今、自動車業界では技術継承が喫緊の課題となっています。中でも自動車修理における塗装工程は、特に教育が難しい分野の一つとされ、一見同じ色に塗れたように思えても、見る角度や光の差し具合によって色ムラが表れることがあります。これに対し現場では、クレームを未然に防ぐため、若手が修理した車体は、指導技術者が確認してから納車する対策を取っています。このため、いかに早く身につけさせるかが重要だと認識されてきました。

この極めて微妙な色の違いを写真や動画で伝えることは難しく、また、サンプルとなる実車を各教育現場に手配することも容易ではありません。ならば、実車ごとARに取り込んで、未来の技術者に色の違いを体験してもらおうと考えたのが、最初のきっかけでした。

――ARアプリの概要について教えてください。

スマホをかざすと目の前の空間に実寸大のクルマが現れます。そこに仕込まれた塗りムラを探し当てるといったゲーム教材で、見つけ出すまでの時間、見つけた箇所の難易度によって得点が増減します。また、イージーモードとハードモードの2つのレベルから始めることができ、このうちハードモードは熟練者さえも苦戦する難易度となっています。

――試作品に対する専門家の意見はいかがでしたか？

監修にお付き合いいただいた研究者および技術者の方からは「ここまでのことができるなら、もっと実践に近い内容を盛り込みたい」と、次につながるリクエストをいただいています。

――今後の展望について教えてください。

現時点では色も車体も一種類のみの設問となっていますが、今後、専門家の意見を取り入れながら、あらゆる状況を想定したリアルな塗装工程をARで再現していきたいと考えています。

――WARKに開発を依頼した感想を教えてください。

私自身、外部に開発を依頼したのは初めての経験だったのですが、WARKさんの手厚いサポートのおかげで、価値ある教材が完成したと思っています。プログラマーの方に至っては、遠いところ当校までご足労いただき、お互いに理解・納得した上でプロジェクトを進めていくことができました。引き続き、この先もお力をお借りできればありがたいです。



ARアプリ「Repair Paint Checker」画面

CASE STUDIES

01 株式会社NHKエデュケーショナル様

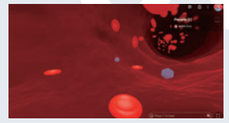
ご導入サービス　**PR用CGアニメーション制作およびメタバース空間開発**

モデリング制作　メタバースプラットフォームの活用提案

体内を探検する SF映画のようなシーンを 動画とメタ空間で再現


探索船ドック内


探索船コクピット


血管内の世界

02 株式会社野毛印刷社様

ご導入サービス　**防災アプリ開発**

Androidアプリ開発　GPSを利用したアプリ開発　提供先の学校との共同開発

横浜市の小学校と共同で 防災マップを作り上げていく活動



アプリタイトル画面



アプリメニュー画面


IT授業向けの教材

03 株式会社みずほフィナンシャルグループ様

ご導入サービス

アイテスタロイド＋アイセミナーマン

大量のSCORM コンテンツ制作を短期間で実現

みずほFG様では、新しいeラーニングシステム導入に伴い、旧eラーニングシステムから多量のコンテンツ移行が必要となり、弊社開発のアイシリーズ（アイテスタロイド、アイセミナーマン）を活用し、多量のSCORMコンテンツ制作をご支援。効率的なコンテンツ移行を実現しました。初めての方でも簡単にSCORMコンテンツを制作できることを評価いただき、新システム導入後もアイシリーズを社内コンテンツの新規制作にご活用いただいております。

04 株式会社NTT ExCパートナー様

ご導入サービス

協会・学会様向けの映像eラーニング制作

学会に適したトラディショナルな映像制作

NTTラーニングシステム様には、これまで多くの医療系、薬学系の協会、学会様の映像eラーニングコンテンツ制作をご発注いただいています。通常の制作と違い、時間が取りづらい大学の先生が講師を務めるケースが多く、臨機応変なスタッフィング、スタジオの手配、急なスケジューリングへの対応などが求められました。また、収録現場では、講師に失礼のないディレクションを徹底。専門家向けの高度な講義内容のため、講師が納得できるまでテイクを重ね、質の高い制作を実施しました。

05 カリモク家具株式会社様

ご導入サービス

映像制作／内製化セミナー

映像を使ったノウハウの蓄積

カリモク家具様は、技術継承のためのデジタルコンテンツ制作を目的として、コンテンツ内製化支援をご依頼いただきました。主な内容は「職人の技術を動画で残す」「プレゼンテーション用の資料を内製で制作できるようにする」「社内のノウハウをデジタル化して共有し、モバイルで閲覧できるようにする」「やがてはコンテンツライブラリを構築していきたい」など。これらのご要望に対し、会議室をお借りしてコンテンツ内製化セミナー＆ワークショップを実施。少し難しい内容にもかかわらず各部署から多くの方が参加され、真剣に学んでいただきました。

06 株式会社ECC様

ご導入サービス

アイテスタロイド＋アイコンテンツロイド

ノンコーディングでプログラマー要らずの開発

ECC様には、モバイル版のコンテンツ制作にアイコンテンツロイド、アイテスタロイドを活用いただいています。アイシリーズは、映像、音、画像を使ったコンテンツが簡単に生成できるので、その特性を活かし、語学に関するコンテンツを制作されています。本来、編集者とコンテンツ制作者の二手に分かれてのコンテンツ作成が常でしたが、アイコンテンツロイドは編集者でもノンコーディングで簡単に制作できるので、皆様には試行錯誤されながらも、さまざまなコンテンツを制作していただいております。

07 学校法人 帝京大学様

ご導入サービス

アイテスタロイド

個々の要望に合わせたコンテンツを制作

全国の学校では今、1人につき1台のタブレット型PCの導入が始まっているそうです。授業におけるタブレット型PCの活用方法はさまざまですが、その一つに「個に応じた学習場面での活用」が挙げられます。多くの教材が販売されていますが、出来合いの教材には、導入コストが高い、自分の学校、学年、学級の実態に合った教材が少ないなどの問題があり、それらを解決するためにアイテスタロイドをご導入いただきました。

WARK'S PRODUCTS

WARKの製品

iSeriesの詳細は株式会社WARKのホームページにアクセスしていただければご覧になれます。お気軽にお問い合わせください！
URL https://wark.jp/

マイクロラーニング コンテンツ制作ツール

iSeries

アイシリーズ

「シンプルな操作性、直感的なエディット」をコンセプトにWARKが独自開発したマイクロラーニング用コンテンツ制作ツール「iSeries」。自社にマッチしたオリジナルのコンテンツを外部に発注することなく簡単に内製。日本製・外資系問わずどんな学習管理システムにも対応します。短いコンテンツを繰り返し学ぶことで脳への定着率を上げる、学習に有効なコンテンツ制作ツールをご体感ください。

iSeriesネイティブアプリに対応

これまで多くのお客様にご好評をいただいていたiSeriesがWindowsアプリ版としてリニューアル！ これによりPCのスペックを最大限に活かした動作が可能に。画像や動画など多くの素材を取り込めるばかりでなく、問題数を多く設定しても動作が遅くなりにくいのが特長。iSeminarmanを皮切りにiTestaroid、iContentnsroidと続々リリース！

カンタン高機能テスト・クイズ制作ツール
アイテスタロイド



定価300,000円（税別）
※サブスクリプション版もあります



シンプルな操作で、バラエティ豊かな表現のテスト、クイズ、試験が制作できる高機能ソフトウェア。択一、複数選択、並べ替え、マッチング、文字入力、入力の選択、○×問題、ピース分け、ポイントクリックなどのコンテンツが内製可能に。

ロールプレイ、電子マニュアル制作ツール
アイコンテンツロイド



定価360,000円（税別）
※サブスクリプション版もあります



多彩なコンテンツが制作できる万能ソフトウェア。ロールプレイング、電子マニュアル、本棚機能、聞き流し音声コンテンツ、シミュレーション、クロスワードパズル、付箋めくり、簡易HP、アドベンチャーゲームなどのコンテンツが内製可能に。

映像コンテンツ制作ツール
アイセミナーマン



定価240,000円（税別）
※サブスクリプション版もあります



動画とスライドを連動したウェビナーコンテンツを素早く制作。PC用の横画面、スマートフォン向けの縦画面のレイアウトを自由に切り替えてご利用いただけます。

VimeoやYouTubeと連携 大量動画配信にも対応！格安学習管理システム

Mobile Learning System

モバイルラーニングシステム



サブスクリプション版 50,000円（税別）～

簡単な操作で、さまざまなフォーマットのコンテンツデータを配信し、受講者の学習状況を管理できるシステムです。ネット環境があればいつでも、どこでも学習可能。テレワーク時代の新しい学びをサポートします。

iTestaroidの機能を実装

高機能なテスト・クイズ・アンケート制作ジェネレーター「iTestaroid」の機能をシステムに搭載しました。管理画面からシームレスにコンテンツを制作するができます。

便利な機能を追加して大幅リニューアル！

ユーザーインターフェイスを一新し、詳細な履歴情報も取得可能に。eラーニング、マイクロラーニングのハイブリッド利用、利用期間などを細かく一括管理できる機能など、管理者・受講者ともにメリットをもたらす新しいモバイルラーニングシステムです。



POINT 1
直観的に操作できる グラフィカルなUI



POINT 2
学習の進捗が一目でわかる 管理画面



POINT 3
大量のコンテンツも 一括管理できる登録画面

WARK'S SOLUTION

WARKのソリューション提案





コンテンツ内製化支援セミナー

コンテンツ制作の基礎から応用まで、セミナーを通して専門講師が分かりやすくご指導させていただくサービスです。
カリキュラムの構成は、まずお客様のイメージする「何をつくりたいか？」に沿ってモジュールを組み立てます。当然、無いものは一からつくり上げますので、すべてのカリキュラムがお客様に合わせたセミカスタマイズとなります。
昨今では、簡単な動画編集なら自社で完結させたいというお客様が多くおられます。そのようなご要望にお応えするべく、最も有名な編集ソフト「Adobe Premiere Pro」を使った教材を開発しました。

特長01 ワークショップ形式で PCを操作しながら覚えられます。

その場で何度でも質問が可能です。ご理解いただけるまで丁重にご指導させていただきます。

特長02 お客様の環境に合わせた機材で 受講できます。

高価な開発機材が無くてもOSに最初からバンドルされているソフトを使ったセミナー開催も可能です。

組み合わせ可能なカリキュラム

1. コンテンツの企画・設計、PM進行管理
2. PPTを活用したコンテンツ制作術
3. 音声・画像・動画などの素材を加工するためのテクニック
4. 画面デザイン＆レイアウトの入門テクニック
5. 映像における撮影・編集・MAのテクニック
6. ナレーションなどの音声収録テクニック
7. テストやアンケートの制作術
8. 電子マニュアルやロールプレイングコンテンツの制作方法
9. SCORMコンテンツ作成ソフトの使い方
10. Adobe系ソフトの基本テクニック
    Adobe Premiere Pro／Adobe Captivate／Adobe Photoshop／Adobe Illustrator

講師紹介



教材開発＆セミナー講師
横江功司

お客様のご要望にお応えするカタチでスタートし、10年以上も講師を務めさせていただいております。デザイン会社、ゲーム開発会社、大手PCメーカーで積み重ねてきた経験をもとに展開するセミナーは、ありがたいことにお客様より好評で、全国の企業様や学校様の元でコンテンツ制作の方法をご指導させていただいております。授業は主に講義が半分、ワークショップが半分で1日、もしくは2日間で受講していただいています。今後も皆様のラーニングの未来のために貢献できるよう頑張りたいと思っています。



コンテンツ内製化コンサルティング

コンテンツ内製化コンサルティングとは、コンテンツ内製化支援セミナーだけではフォローできない部分をコンサルティングという形で継続的にご支援するサービスです。コンテンツ制作以外にもシステム・開発ツールの選定、プランニング、制作フローの構築なども行っております。



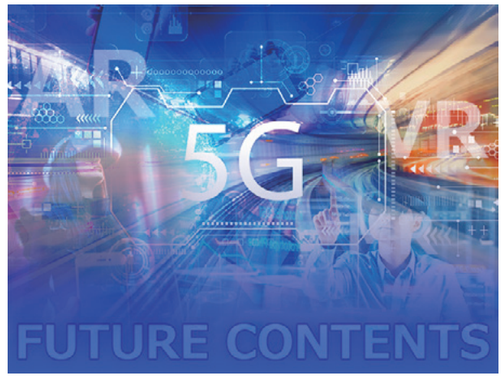
マイクロラーニング導入支援

マイクロラーニングに必要な学習管理システムの選定や導入支援、コンテンツ内製化のためのツールの解説およびコンサルティングのほか、海外・国内でのマイクロラーニング活用の動向などの情報もシェアしております。マイクロラーニング導入に関することなら、どんなことでもご支援させていただきます。



コンテンツマイグレーション

学習管理システムにアップされているコンテンツを別のシステムに移し替える作業のことです。eラーニングはWebサイトとは違い、スライド型、映像型、テスト、ゲーミフィケーションなど、コンテンツの種類もさまざまである上に学習履歴の紐づけも必要なため、高度な技術と経験が必要となります。



VR/AR導入コンサルティング

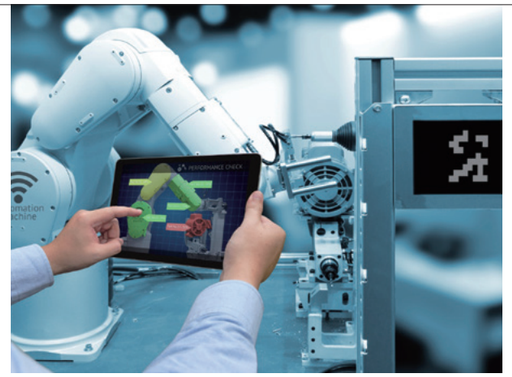
5G時代を迎え、ラーニングコンテンツの表現方法も大きく変わります。PCやタブレット、スマートフォンだけでなく、VR、AR、MRなど、ウェアラブル技術、5Gに対応した大容量、低遅延、多接続に対応したラーニングコンテンツが今後注目されるでしょう。WARKはいち早く最新技術をラーニングコンテンツに取り入れさまざまな実験を行っており、ラーナーの皆様にシェアしていく予定です。

WARK'S PRODUCTION

WARKのプロダクションサービス

XR/メタバース開発

XR=AR・VR・MRの総称



教育の分野でのXR/メタバースの活用が進む中、WARKはお客様のご要望に応じたXR/メタバースコンテンツの提案、開発を行っています。
VRシミュレーション、MR災害体験、メタバースコミュニティーなど、さまざまなご要望にお応えします。

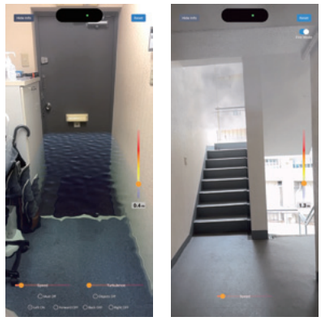
VR開発

ヘッドマウントディスプレイを使った本格的なVRシミュレーターや、360°メディアをフル活用したインタラクティブなコンテンツなど教材に合わせた幅広いご提案が可能です。



AR/MR開発

スマートフォンで手軽に楽しめるARコンテンツやヘッドマウントディスプレイを使った、没入感の非常に高い体験型のMRコンテンツをご提案させていただきます。



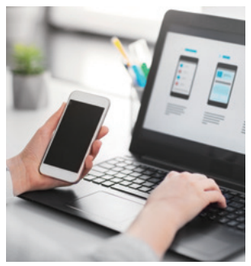
メタバース開発

各種メタバースプラットフォームに合わせたオリジナルの空間をご提案させていただきます。UNITYベースの開発で、マルチプラットフォームの対応も可能です。



アプリ開発

スマートフォンやタブレットから場所や時間を選ばずすぐに学習管理システムにアクセスできるアプリケーションを開発します。インターフェースを含め、お客様の事業や文化にマッチした最適なデザインを実現します。



システム開発

マイクロラーニングを実現する学習管理システムを、お客様の事業に最適なカタチで開発します。充実した機能のほか、ご要望に合わせたオリジナル機能の追加開発もお気軽にご相談ください。



動画コンテンツ制作

動画制作に特化した専門チームが、お客様のご要望に合わせて、全体的な構成から、ナレーション原稿の作成、動画撮影、アニメーション制作、BGM選定、ナレーション収録、編集まで、動画コンテンツ制作をワンストップでお引き受けします。





1. 合成結果をモニターで確認しながら撮影できるので重要なポイントを「指で指し示す」「ボタンを押す」などの演出も可能です。
2. PowerPointや動画、テキスト、写真など、持参いただいたノートPCの画面をリアルタイムで背景に合成することが可能です。
3. 背景素材の制作も承っていますのでお気軽にご相談ください。
4. 業界一の低料金。お気軽にお問い合わせください。

360°メディアを駆使したコンテンツ制作

全方位を見渡すことができる没入感の高い360°映像をご提供しております。ヘッドマウントディスプレイだけではなく、PC、スマホ、タブレットにも対応したコンテンツ制作が可能です。



1. プロスペックの360°カメラで高品質な映像を撮影します。
2. オーサリングツールを駆使して、インタラクティブなコンテンツを制作することが可能。
3. 360°カメラで撮影した映像だけではなく、3DCGを活用した360°映像の制作も可能です。





ナレーション収録

「読む」「話す」「録る」にかかわる技術はもちろんのこと、教育・研修用のコンテンツ制作をさまざまな角度から研究し、受講者にとってもっとも学習効果の高い音声データを制作します。多彩な声を持つ経験豊富なナレーターとMAスペシャリストの専門チームが、お客様のご要望を最適な形で実現します。



1. 年間約100回以上のナレーション収録実績
2. 20年の研究から導き出された学習効果の高い音声データ
3. 長時間聞いていても飽きの来ない声のナレーターを選定
4. ネイティブの外国人ナレーターを手配
5. 英語、中国語、スペイン語など多言語に対応

COMPANY PROFILE

会社概要

商号 株式会社WARK（ワーク）

創業 平成９年５月19日

所在地 〒151-0053
東京都渋谷区代々木1-58-11 中沢ビル4F
（ヘッドオフィス）
〒151-0053
東京都渋谷区代々木2-26-4-4F
（郵便物はこちら）

TEL 03-3378-5567（代表）

E-mail info@wark.jp

ホームページ https://wark.jp/

代表者名 長瀬 昭彦

所属団体等

デジタルラーニング・コンソーシアム法人正会員、理事

ラーニングイノベーションコンソーシアム法人正会員、副代表理事

ピープルアナリティクス＆HRテクノロジー協会、法人正会員

SCORMアセッサ取得、特定労働者派遣事業社、プライバシーマーク取得

主な取引先

ANA
ソフトバンク
JR東日本
ナガセ
NTT ExCパートナー
サイバーユニバーシティ
富士フイルムビジネスイノベーション
カシオ計算機
凸版印刷
NTTファシリティーズ
ミキハウス
トップ教育センター
青山学院大学
放送大学
日本IBM
日立グループ
KDDI
帝京大学
ブリヂストン
第一法規
伊藤忠グループ
キヤノン
キヤノンマーケティングジャパン
LIXIL
リコー
オリンパス
三菱ふそうトラック・バス
デンソー
ビジネスコンサルタント
日本貿易振興機構

その他100社以上

業務内容

■制作業務
eラーニング、マイクロラーニングコンテンツ制作
映像制作（撮影、編集、照明、音声、MA他）
各種制作ツールによるSCORMコンテンツ制作
アプリケーション開発
VR、AR、MRコンテンツ制作（Unity、Unreal Engine他）
360度 動画コンテンツ制作
各種メタバース空間の構築
システム開発、対応言語：PHP、XML、MYAQL、JAVASCRIPT、CSS、HTML、VisualC、Swift、VisualBasic

■制作支援業務
コンテンツ内製化セミナー
コンテンツ内製化コンサルティング
コンテンツのマイグレーション

■自社製品
アイテスタロイド（テスト・クイズ制作）
アイコンテンツロイド（ロールプレイ、シミュレーション制作）
アイセミナーマン（ウェビナー型コンテンツ制作）
モバイルラーニングシステム（学習管理システム）

■会社名の由来
WARK＝ワークと呼びます。
創業メンバーの名前の頭文字を合わせました
ちなみに創業者の長瀬は昭彦なのでA、横江功司はKです。

■所在地
創業からずっと東京都渋谷区にございます

■得意技
XR／メタバース＋教育、マイクロラーニング他

■WARKのトレードマーク
Monkey Monkと言います。

WARK

教育界にオープンイノベーションの場を

ラーニングコンテンツ制作研究所

「世界最高のラーニングコンテンツをお客様に」を目標にWARKは2020年3月、「ラーニングコンテンツ制作研究所」を設立しました。本所では産・官・学、各方面からさまざまな有識者の知恵をお借りし、もっとも教育効果の高いコンテンツを追求。その研究結果を世界中の多くのラーナーに向け、シェアしています。
現在、企業の人事担当者・教育担当者様に向けて人材教育の活用できそうな最新技術情報（AR/VR、シミュレーション、ゲーミフィケーション等）をシェアするセミナー（ラーニングコンテンツ制作研究所セミナー）を行っております。※不定期開催



MESSAGE

ラーニングコンテンツ制作は新たなステージへ

株式会社WARKは創業以来、ラーニングコンテンツ制作にこだわり続けて来ました。

アドビ社やマイクロソフト社のオーサリングツールによるコンテンツ制作に始まり、その後は自社製ツール「アイシリーズ」を考案し、モバイルによるラーニングを積極的に支援して参りました。また、自社でコンテンツを制作するだけでなく、コンテンツ内製化セミナーやコンサルティングなど、お客様ご自身の制作に対しても積極的なサポートを行ってきました。

今後はこれまでに培った知見を大いに活かしラーニングコンテンツ制作における新たなステージに進みたいと思います。まずは近未来のコンテンツ開発となる「VR」「AR」。現在、これらを人材育成にどのように応用できるかを研究しています。すでに実証実験が始まっており、もちろん良い結果が出ましたら情報をシェアさせていただこうと考えています。さらにアイシリーズの海外展開を視野に入れ、現在その準備を進めています。

今後は国内だけでなく世界のラーニング担当者様のお役に立てるよう努力していきたいと思います。もちろん国内のお客様のサポートも忘れません！引き続き、全力でご支援させていただきます。

今後とも株式会社WARKをよろしくお願いいたします。

株式会社WARK
代表取締役
長瀬昭彦

