

第13回メディア・ユニバーサルデザインコンペティション

秋田印刷製本 攻略BOOK

的な会社案内

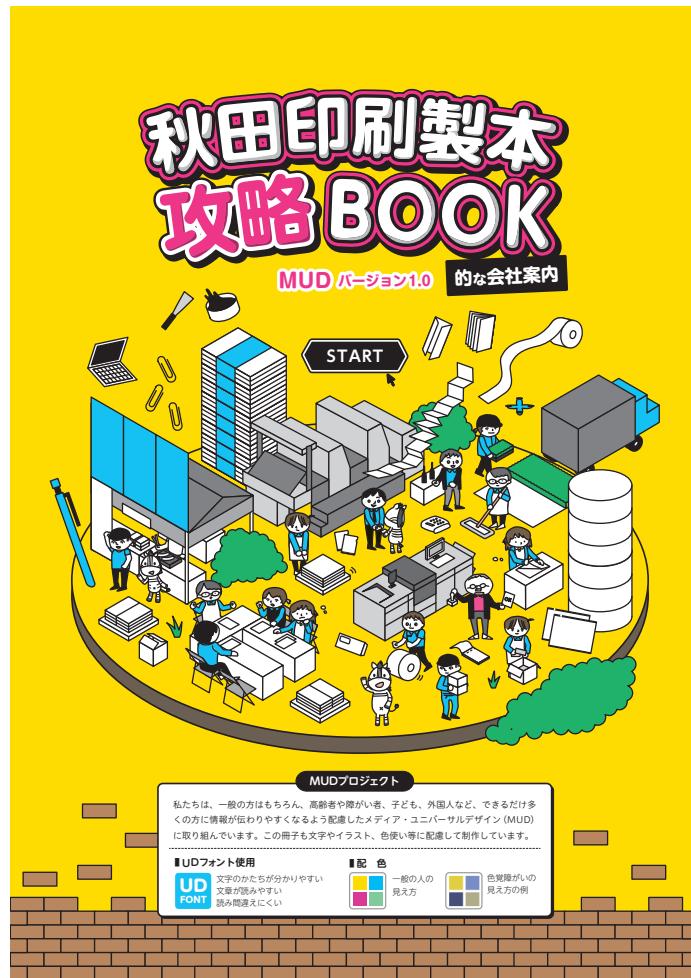
学生が楽しく読める
ゲーム攻略本風 会社案内



秋田印刷製本株式会社



1 作品概要



秋田印刷製本攻略 BOOK 的な会社案内

A4 サイズ 中綴じ 24 ページ
主なターゲット：学生

- 印刷業の仕事に焦点をあてた会社案内。主なターゲットである学生の興味をひき、楽しく読んでもらえるようゲーム攻略本風にまとめた。
- 少子高齢化・若者の県外流出といった問題を抱えるなか、学生に印刷業にも様々な職務内容があることを知ってもらい、就職活動の参考にしてもらう。

【用 途】

- 採用ツールとして会社見学やインターンシップで来社する学生へ配付、就職面談会等のイベントで活用

1

印刷業という仕事が学生にあまり理解されていない

職場体験やインターンシップ、面接等で当社に来る学生から、よく「(秋田印刷製本とい
う名前から) 本をつくっている会社だと思っていた」と言われる。

2

人材確保への対応

秋田県は少子高齢化・人口減少・若者の県外流出といった問題を抱え、今後も人材不足と
なることが予想される。そのため学生に県内でのキャリアプランを意識してもらうことが
急務。

3

仕事についての情報発信が必要

採用ミスマッチを防ぐためにも、企業側は仕事内容や、どのような能力が発揮できる環境
があるかなど、情報を伝える必要がある。

3 課 題

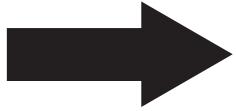
会社案内が学生向けじゃない



2019年版の会社案内

課題 内容がかたくて文章が多い

現行の会社案内（別添資料②）は、企業にも配布しているため、事業案内が中心のパンフレットになっている。そのため会社の取り組み内容は網羅されているが、仕事内容や自分がどんなふうに働くのか、能力が発揮できるのか、想像がつきにくい。文章量も多い。

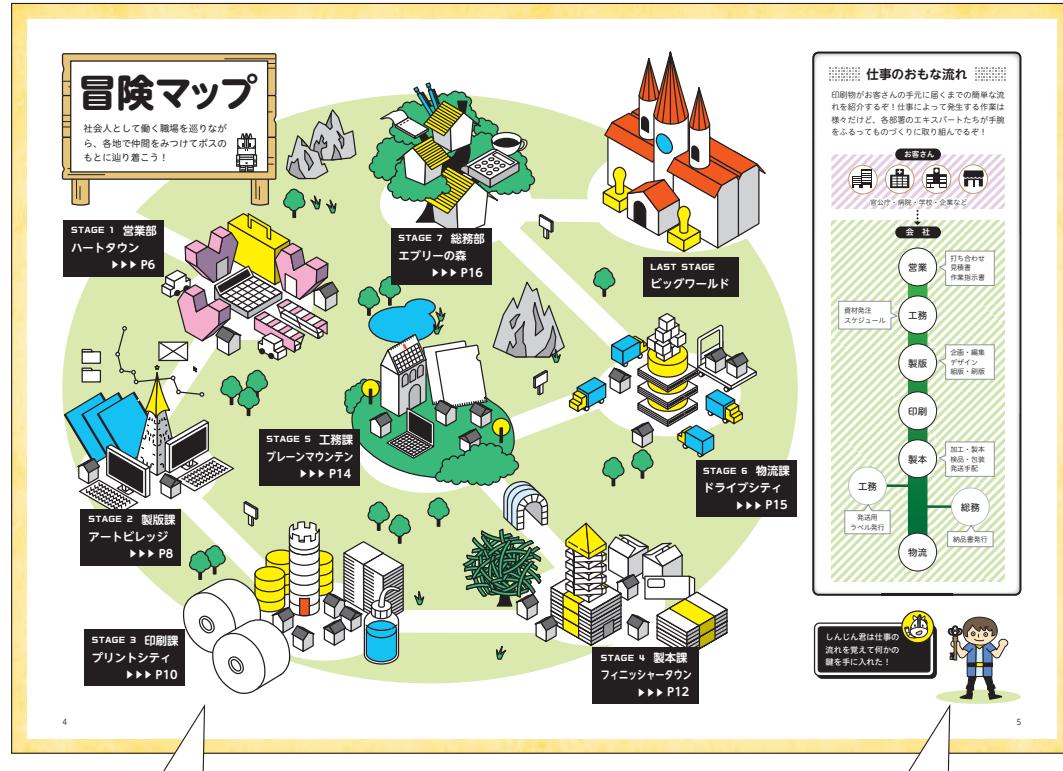


学生に興味を持つて
読んでもらえる
会社案内が必要！

3

4 制作の工夫①

学生が楽しく読めるゲーム攻略本風



ゲーム要素を取り入れた文章や
イラストで紙面を構成

主人公がページを追うごとに
レベルアップしていく

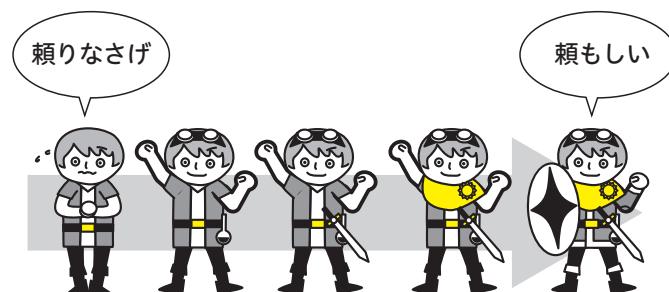
工夫① ゲーム要素

学生に興味をもってもらうため、キャラクターや世界観、ストーリー展開にゲーム要素を取り入れ、イラストも工夫した。

〈ストーリー〉

新入社員が主人公。

会社のことや各部署とその仕事を学んで、仲間やアイテムを手に入れながら、ボスのもとへ冒険する。



4

5 制作の工夫②

一般の人にとってあまり身近でない専門用語にふりがなをふった

工夫② 書体

柔らかく、親しみをもってもらうため、またディスレクシア（読字障がい）に配慮し、主に丸ゴシックを使用。見出しと本文もわかりやすくした。

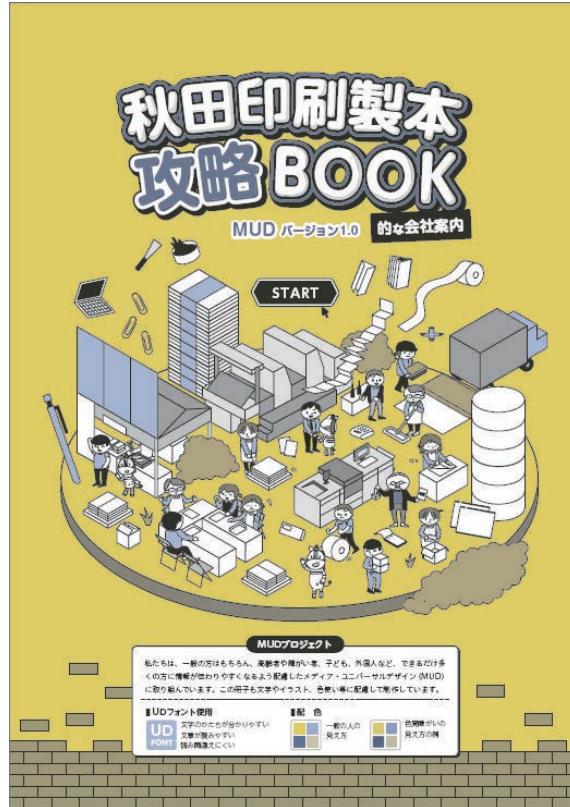
工夫③ 文章・レイアウト

適度な文章量と行間、余白をとるようにした。また攻略本風の言い回しで、かたくならないようにした。

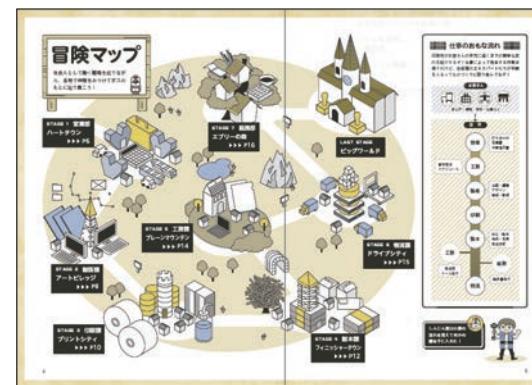
文章と背景のコントラストに気をつけた。必要なところにはセパレートカラーを入れるなど工夫した。

5

6 制作の工夫③



色覚障がい一型2色覚の見え方



工夫④ 配色

色覚障がいの方に配慮し、濃淡をつけたり、色彩が一辺倒にならないような色使いにした。

工夫④ 色覚障がい一型2色覚の見え方

Sales Department

Mission: クリアしてレベルアップを目指せ!

Layout Department

Mission: クリアしてレベルアップを目指せ!

Printing Department

Mission: クリアしてレベルアップを目指せ!

Production Department

Mission: クリアしてレベルアップを目指せ!

Work Department

Mission: クリアしてレベルアップを目指せ!

Logistics Department

Mission: クリアしてレベルアップを目指せ!

General Affairs Department

Mission: クリアしてレベルアップを目指せ!

DAIMON'S ROOM

宝箱

DAIMON'S ROOM

社長賞

DAIMON'S ROOM

統計データ