

株式会社アレックスプランニング

課題 テーマ

障がい者と企業・社会をアートでつなぎ経済的・社会的自立につなげたい

原因

障がい者アートが普及しづらい理由

①情報・宣伝・発信の不足 ②障がい者に対する知識の不足

アイデア

- ・ 神奈川の地域性を活かした交流や触れ合いの場を作る
→障がい者×スポーツという切り口で、アートの存在や教育を通じて関心を持ってもらって、社会とのつながりを作る
- ・ 色々な主体と連携して発信（公民、産官学言連携）
- ・ アート自体をより身近なものに

解決策

- ・ Jリーグが取り組むシャレンと連携
- ・ 県内Jリーグチームの試合当日とコラボしてマッチデーを開催
（対象）サポーター・スポンサー企業、選手などとコラボ
- ・ ユニフォームアート、サッカーボールアート、サポーターとのコラボアート（コレオ）など
- ・ 試合会場に、アートの販売、レンタルブースなどを設けて事業の普及に繋げる

株式会社ツクイ

課題 テーマ

「介護は他人事？」大学生の視点で考える“自分ごと化”するための仕組みづくり

原因

- ・ネガティブなイメージが多いから。
- ・体験、接点がないから。

アイデア

- ・次世代が介護に触れる機会を作る → 学校で体験する
- ・アプリ開発（おせわっち） ・SNS（ティックトック、インスタ）で明るい動画を作る
- ・介護がテーマのアニメ化／人気アイドル主演ドラマ → エンタメ化
【エンタメ、アプリ、アイドル等で身近にする】

解決策

（実現・持続性）

- ・中学校、高校で介護をする／介護される疑似体験
- ・同世代が作るショート動画（フック）を同世代が発信

東京中央食品株式会社

課題 テーマ

ワークライフバランスとSDGs経営

原因

職場の環境や雰囲気がよくない チャレンジしやすい場所がない

ワークライフバランスがよくない 見返りの可視化ができてない 自己実現と欲求が達成できない

アイデア

- ・社内レクリエーションをして、上と下の距離感を縮める。
- ・「感謝」を伝えてみる。
- ・小さなことから目標を立てて、コツコツと達成してみる。
- ・フィードバックしたり、表彰をしてモチベーションを上げてあげる。

解決策

- ・採用活動の際に、会社の目標を打ち出し、それに合致していると思う人に入社してもらう。
- ・入社後は、個人・チーム・会社で目標を立てて、達成に向けて一丸となって精進する。達成できなかったときは、次達成できるようにフォローアップする。

株式会社富士防

課題 テーマ

建設業の持続可能性の実現

原因

- ・ 仕事内容や凄さがわからない、大手とそれ以外の差が激しい
- ・ 危険（ケガや事故）、お給料が少ないイメージ

アイデア

- ・ 映画（ドラマ）や漫画で、建設業にスポットライトを当てる
- ・ D I Yブームを巻き起こす、簡単な仕事でバイトを募集する
- ・ 子どもの意見の反映、簡易的なワークショップの実施
- ・ 建築の世界大会やコンペを開催する
- ・ 作業着をオシャレにしたり、作業補助マシンを導入する

解決策

- ・ 物作りの楽しさを知ってもらう
- ・ 力がない人、年齢を重ねた人でも作業できるような補助マシンの導入
- ・ 工事現場などで仕事内容の「見える化」
- ・ 女性も活躍していることをアピール
- ・ 達成感が目に見える仕事（自己肯定感）であることをアピール

株式会社ホンダカーズ神奈川西

課題 テーマ

就職活動をキャリア教育にするには

原因

- ・ 就職活動の目的が「内定をとること」になっている。
- ・ 理想と現実のギャップがある。

アイデア

- ・ グループ対話を採用の評価基準に設ける。 →学生の知りたいことが明確になる
- ・ 社員の生活のリアルを教える機会をつくる。 →税金関係や、家に帰る時間帯など
- ・ 就活の情報リテラシーを大切にする。 →学生が積極的にセミナー等に参加する

解決策

- ・ 企業側が労働条件や学生が知りたいことについてフォーマットを作成する。
- ・ 企業側が「働く環境」について学生に教えるセミナーを開催する。