

■過去説明会Q&Aまとめ

・会社に関して

Q. 今後の会社の目標はなんですか？

A. 玩具開発の業界でのシェアNo.1です。

Q. 自社製品は生産していないのですか？

A. 顧客を敵に回すことになるので、自社製品は生産していません。

ただし自社企画は試作を作成し海外メーカーに製品化をしてもらうためにプレゼンをしています。

Q. 少子化が進んでますが、将来は大丈夫ですか？

A. 日本に限らず、先進国の少子化は深刻ですが、グローバルで見ると人口は増加傾向にあります。

近年の玩具業界は、グローバルに販売を伸ばして成長してます。

Q. 社長は普段どういう仕事をしているのですか？

A. 一つは、社員が仕事をする上で障害になるものを排除し、より良い環境を作るための仕事をしています。

取引先に文句言ったり、謝りに行ったりします。オーナーですので、最終的に責任を取るのが仕事です。

現在は、後進の育成の為に、なるべく意見を言わず、仕事をしない様に心がけてます。

・仕事、業務内容に関して

Q. チームはいくつありますか？チームによる違いはありますか？

A. 現在はイエロー、レッド、ブルーの3つで社員数が増えればチーム数も増えます。

チーム特色として、リカちゃんチーム・プラモデルチーム・その他チームと別れてます

Q. 具体的な開発商品を教えてください。

A. トミカ、ポケプラ、シルバニアファミリー、すみっコぐらし、女児玩具、リカちゃんなど

年間400アイテム程開発してますので、皆さんは過去にトイハウスの開発商品で遊んでます。

Q. 音が鳴るものや光るものなどの電子玩具の配線や基板作成などもこちらで作成しているのですか？

A. プログラミングを必要とする場合は、外注します

Q. おもちゃの企画のアイデア発想はどのような感じで行なっているのですか？

A. 現行製品を調べて、参考にしたり今の世の中になさそうなものはなにか考える。

また今世の中でなにが流行っているのかとかを調べたりする

いろんなおもちゃで実際に遊んでみて楽しさや仕組みを普段から学んでおくことが大切。

Q. 仕事をしていてやりがいを感じた時は？

A. 最初はできるのか不安だけど、夢中で取り組んでると完成して、それをお客さんにも驚いてもらった時。

日々、目の前の仕事をこなしているのだけど、いつの間にかレベルアップしてる事に気が付く。

Q. 仕事をしていて一番むずかしいことは？

A. 複雑な変形機構などは本当にできるのか？って思いながらやっていくことも多く、そういったものも難しい。
いざ指導する側になると、自分ではやれるけど上手く指導できなかったりする事がある。

Q. 1つの案件は何人くらいで進行しますか？

A. アイテムが1種類の時は一人。複数アイテムの時は複数人となります。設計者にはサポート（管理者）が付きます。

Q. チームへの配属はどのように決めていますか？

A. 研修中に適正を見て判断しています。チーム内なるべく男女を均等に配置します。
スキルの幅を広げる為に、定期的に移動辞令を出します。

・残業に関して

Q. 残業はありますか？/平均何時間くらいですか？

A. 予定通りに進まない時は本人が残業を申請します。残業は上長の許可制です。
残業時間は管理部で管理されてます。平均で1日1時間です

・福利厚生関連

Q. 休みは取れますか？

A. カレンダー通りと夏期・冬期休暇、それとGWが飛び飛びの際に間の平日に有休を推奨してます。
それ以外に有休もあり、事前申請しスケジュール調整して問題なければ取得できます。

Q. 企画ロイヤリティは退職後も受け取れますか？

A. 社員向けの福利厚生ですので、退職後は支給されません。

Q. バイク、自転車での通勤は可能ですか？

A. 自転車は可能です。※要保険加入
バイクに関しては死亡事故を起こした場合、ご遺族への補償問題になりますので禁止します。

・応募に関して

Q. トイハウス社内には芸術、美術系の大学出身者が多いですか？美術系以外の入社は難しいですか？

A. 比較的美術系が多いですが、男性に関しては美術系は少ないです。
CADor3Dプリンターで仕事がしたい。プラモが得意。アニメキャラが好き。メカが好き。など

Q. 美術系の学部以外からの採用比率はどのくらいですか？

A. 30%くらいです。美術系の学部である必要はありませんが、絵や立体物などを作ったことがあり
それらをまとめた作品集(ポートフォリオ)は採用試験の工程で必要になります。

Q. 社員の方や入社希望の方ははおもちゃが好きの方が多くいますか？

A. 半々くらいです。おもちゃ好きな方もいますが、プロダクトとしておもしろそう。
人を喜ばせるものづくりがしたい。このキャラクターが好きみたいな方もいます。

Q. 留学生ですが、応募可能ですか？

A. 可能です。外国人は現在、中国人1名、韓国人1名、在籍してます。

Q. パソコンが使えなくても大丈夫ですか？

A. 使えるの定義も難しいですが、使える人は入社後に楽です。ブラインドタッチは必須ではありません。

Q. 採用数と入社倍率を教えてください。

A. 昨年の実績として、6名採用で、倍率は約7倍です

Q. なぜ中途採用をされないのでしょうか？

A. ・長い間、新卒者の就職が困難な時期が有りました。少しでも新卒就職率を上げたいと考えました。
・年上の上司先輩、年下の部下後輩、なるべく人間関係をシンプルにするためです。
・技術職業は、会社によって道具や手法が異なります。高度な教育を受けたスタッフで統一します。
・過去の経験で。途中で即戦力になった方が居ません

・採用フローに関して

Q. 履歴書は手書きでもデジタルでも大丈夫ですか？決まりはありますか？

A. どちらでも大丈夫ですが、データ提出です。

Q. 採用試験に実技などはありますか？

A. ありません。チェックシートタイプの適性試験のみです

Q. 面接時に自分の作品を持ち込むことは可能ですか？

A. 2次審査では一点のみお持ちください。3次審査では複数お持ちください。

Q. ポートフォリオにおもちゃ関係の作品がないのですが、大丈夫でしょうか？

A. 全然大丈夫です。あなたのものづくりの熱意を伝えてください。

Q. 企画・設計・試作とありますが、募集は各分野ごとに募集してるのでしょうか？

A. 全部の業務を行います。得意不得意はあっても構いません。

Q. 1次審査（書類審査）とはこういった選考ですか？

A. ポートフォリオを重視します。

Q. ポートフォリオはどのように作れば良いですか？

A. 初めに自己紹介を楽しんで掲載してください。個性に是非は無いので、砕けた表現で全然かまいません。美術系の方は、作品の過程をしっかり掲載してください。作品は結果よりストーリーが魅力となります。美術系以外の方は、課題の成果をまとめたものを提出ください。趣味なども大いに結構です。

Q. ポートフォリオはどんなところを見えていますか？

A. その方の強みを探します。アイディア、バランス、説明力、設計力、彩色、丁寧さ、器用さ、忍耐、熱量。

・その他

Q. 入社するにあたって何か覚悟することはありますか？

A. 成長と給与の上昇は比例しますが、開発エンジニアという職は、一人前になるまで時間がかかります。

Q. 入社後に作家活動(ワンフェス出展など)は可能でしょうか。

A. 趣味の延長ですから勤務時間外なら何をしても大丈夫です。仕事にプラスになることなら尚いいですね。

Q. 副業は可能でしょうか？

A. 副業をする場合は、法的に合算での労働時間管理が必要ですので、時間申告が必要になります。勤務時間に制限が付き、管理負担が大きいため禁止します。

Q. 玩具メーカーの説明会で試作を作っていると聞いたのですが、どういうことでしょうか？

A. 商品数が多いため、メーカーの社内での開発は一部となります。