

# 初めて新卒採用をする人のための 新卒採用100日ドリル



人材総合コンサルティングオフィス  
株式会社パーソナルヴィジョン研究所



## 第 13 日目

## 採用予定者をイメージしましょう

できた項目をチェックしましょう！

### □ **どんな人物が必要なのか、「求める人物像」を考えてみる**

- ・第 3 日目で社長から聞いたことなどをもとに、先輩、上司と話し合う。  
抽象的な言葉ではなく、具体的な「人物像」としてイメージしておくことが大切です。
- ・普段接する社員の顔をできるだけ多く思い浮かべ、共通する要素を拾い出してみる。  
「求める人物像」の核は全社員に共通する要素、いわば自社の「DNA」です。

### □ **部門・職種別に、採用に必要な要件（人材要件）を考えてみる**

- 部門・職種として必要なスキルや資格、地域的条件などを拾い出してみる。  
スキルや資格については、保有が「望ましい（あったほうが良い）」ではなく、「必須（ないと困る）」という観点から要件設定し、選考基準に直結させる。

### **POINT！ 第 13 日目**

「採用したい人」と「採用すべき人」は必ずしも同じとは限りません。

「採用したい人」の場合、ほんの一握りしかいない社内のエース級やこれまで応募がなかったすごい経歴の持ち主など、理想を追い求めがちです。

一方「採用すべき人」は、今、目の前にいる社員に加わったときのイメージができる人ということではないでしょうか。

せっかくスゴイ人を採用しても、社風に合わなければ良い採用とはいえないことをお忘れなく。

本日の一言 **誰でも良いでは「誰も採れない」**

## 第 51 日目

## 会社説明会の計画を立てましょう（設計）

できた項目をチェックしましょう！

### 会社説明会で何を伝えなければならないかを考えてみる

会社説明会を「舞台」だと考えてみる。

- ・舞台で演じる芝居を書く → 何を主題にするか？どんなセリフにするか？
- ・舞台の演出を練る → どこを山場にするか？どう盛り上げるのか？
- ・役者を決める → 最もふさわしいキャストは誰か？

### 参加する学生の目線でふさわしい会社説明会のスタイルを考えてみる

学生を舞台を見に来たお客様だとして、ふさわしい「芝居」「劇場」「もてなし」を考えましょう。  
参加者を無視した、企業本位のこんな舞台になっていませんか？

- NG例1 : 格式ある劇場で、華やかなキャストिंगだが、よくあるストーリー展開で工夫がない
- NG例2 : パンフレットや、グッズ類が充実して立派だが、肝心の芝居が面白くない
- NG例3 : 観客の気持ちの盛り上がりを無視した自己満足で一方的な演出

### POINT! 第 51 日目

会社説明会は、その名の通り会社の説明をする会ではありますが、はたしてそれだけでしょか？

会社説明会で学生の目に映るのは、受付の対応に始まり、進行する担当者のキャラクター、配布資料、会場の雰囲気など、肝心の説明会の内容以外にもさまざまな要素があります。

自社をどのように印象づけるか？何社も説明会に参加して目の肥えた学生に、ありきたりな「舞台」を見せても記憶には残りません。

本日の一言 **会社説明会は最高の舞台**



## 第 96 日目

## 内定者フォローの内容を考えましょう

できた項目をチェックしましょう！

### □ 内定者フォローの目的に応じ、内容・スケジュールを詳細に決定していく

第 95 日目で考えたストーリーを完成させる。

単なる辞退防止のための「機嫌取り」「お遊び」にならないよう気をつけましょう。

#### 【 目的に応じた内容 】

例① 目的 <疑問や不安解消>

疑問、不安の元となる情報不足を補う内容 → 先輩との懇談会、職場見学会 など

例② 目的 <仲間意識、チームワーク醸成>

内定者同士が関わりを持てる内容 → グループワーク、自己紹介ツール作成 など

例③ 目的 <会社の一員としての意識付け>

仕事や社員とかかわりを持てる内容 → 展示会・発表会や採用イベントなど、会社行事への参加 など

#### POINT! 第 96 日目

内定者フォローにきちんと目的を据える。そしてその目的を実施当日の冒頭、内定者にきちんと説明する。これがとても大切です。つまり内定者に、目的達成することを今日の“仕事”として課すのです。

ただし仕事といっても堅苦しい内容である必要はありません。遊びの要素の入った楽しいものを企画しましょう。目的が明確だから、それを達成することが楽しい。

この経験が仕事の“疑似体験”になります。目的のない“お遊び”との違いがここにあります。

本日の一言 内定者フォローを学生の機嫌取り、お遊びにしない