



**自社が提供する働き方を振り返ろう**





◆ 過去の離職理由を踏まえた上で自社の提供する働き方を振り返る

- 例)
- **【勤務時間】**  
勤務時間は長すぎないか？
  - **【休日日数】**  
休日は充分にとれているか？
  - **【給与】**  
給与は満足できる額を支払えているか？
  - **【業務量】**  
業務量は過度な負担にならない範囲に収まっているか？
  - **【人間関係】**  
人間関係においてトラブルが起こらないような仕組みが作れているか仕事の流れ
  - **【キャリアアップ】**  
キャリアアップの精度は整っているか？

リサーチした離職理由が自社に当てはまっていないかを照らし合わせる  
もし該当しているのであれば早急に改善する



求人設計と設定がズレていないか確認する



## 設計とは自社のビジネスモデルのこと

モデルの型によってメリット、デメリットが大きく異なる

### ◆【マニュアル型】

#### ○ メリット

自社のルールを明確に定め、商品やサービス、人材を合わせにくい  
安定型のビジネスモデル

数字に再現性を持たせられるので崩れにくく、多店舗展開に向いている

#### ✕ デメリット

マニュアル以上の数字をだすことができないので想定以上の数字が見込めない  
スター選手を生み出すことはできない



## 設定とは自社のビジネスモデルに合う人材を明確にすること

### 【マニュアル型】

求める人材→例)言われたことを素直にできる

与える環境→例)決められた休日日数

### 【プロデュース型】

求める人材→例)→主体性がある、個性が強い、自立している

与える環境→例)→成果に応じた報酬



ズれているならば再設計する



## 給与設定を決めよう

### ◆【収益シミュレーションを元に適正値を計算しよう】

- ① 事業に必要な利益が残るか確認する
- ② 競合他社よりもほんの少し良い条件を設計する

例)労働時間が短くなる、給与額が1～2割ほど高い水準

→業種業態によって給与額のバランスを整える

給与設定のゴールとは求人がしやすく、スタッフが辞めないモデルを作ること  
前職より労働時間が短く、給与が上がれば「転職成功」となり定着しやすい



## 給与設定を決めよう

◆【同業および類似業態の給与の相場を調べよう】

※方法  
転職サイトをリサーチする



## 働き方を設計しよう

### ◆【自社が提供する環境を整理しよう】

- **仕事の内容**  
業務の特徴、要求されるスキル、必要な資格  
→例) マニュアル業務や自発的な動きを求めるなど
- **休日日数**  
通常の休日、産休、育休制度や有給の日数など
- **給与**  
各種手当→法廷福利、家賃補助、役職手当、インセンティブ、交通費  
賞与→金額、支給回数
- **勤務時間**  
一日あたりの勤務時間、時短勤務やフレックス制度の有無など
- **一日の仕事量**  
稼働率、一日あたりの対応人数、施術時間、休憩時間など
- **仕事の流れ**  
出勤から退勤までの一連の流れ



## 働き方を設計しよう

### ◆【誰を幸せにするか言語化しよう】

- 前職でどんな嫌な想いをしたのか？
- 前職で何が満たされなかったのか？
- どんなライフスタイルを目指しているのか？
  
- 求職者が感じているマイナス感情を自社が解消できるのか？
- 求職者が求める環境を自社が提供できるのか？

ここを明確にしたターゲットを選定



## 働き方を設計しよう

### ◆【働く環境を作り込もう】

言語化した人物像の心が壊れない環境を作ろう

- スタッフ間の距離
- お客様との距離
- 会社と社員の関係性
- 社内のルール

マイナスな感情が発生する要素を全て排除する