



NOHT CO.,LTD.

会社紹介

受注部アルバイト向け求人資料

INDEX

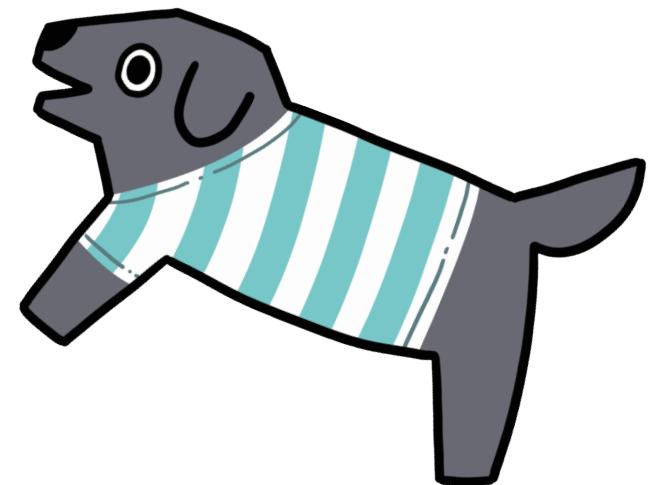
1. 会社の概要

2. 事業について

3. ミッション

4. 組織や文化

1. 会社の概要



NOHT CO.,LTD.

株式会社ノート

設立日 2009/9/1

代表者 平井慶一郎

資本金 1億円

決算月 3月

従業員 183名

本社所在地
〒604-8435 京都府京都市中京区西ノ京三条坊町2-13

第2営業所
〒604-8432 京都府京都市中京区西ノ京南原町1-2

NOHT CO.,LTD. USA

米国支社
3511 Silverside Road, Suite 105 Wilmington, DE 19810 USA



事業内容

印刷物・立体物・グッズ製品の企画・製造

ウェブサイト・アプリケーションの企画・開発

ロゴ・イラスト・3DCG・映像などの企画・制作

カスタマセンターの運営

電子音響機器の企画・開発

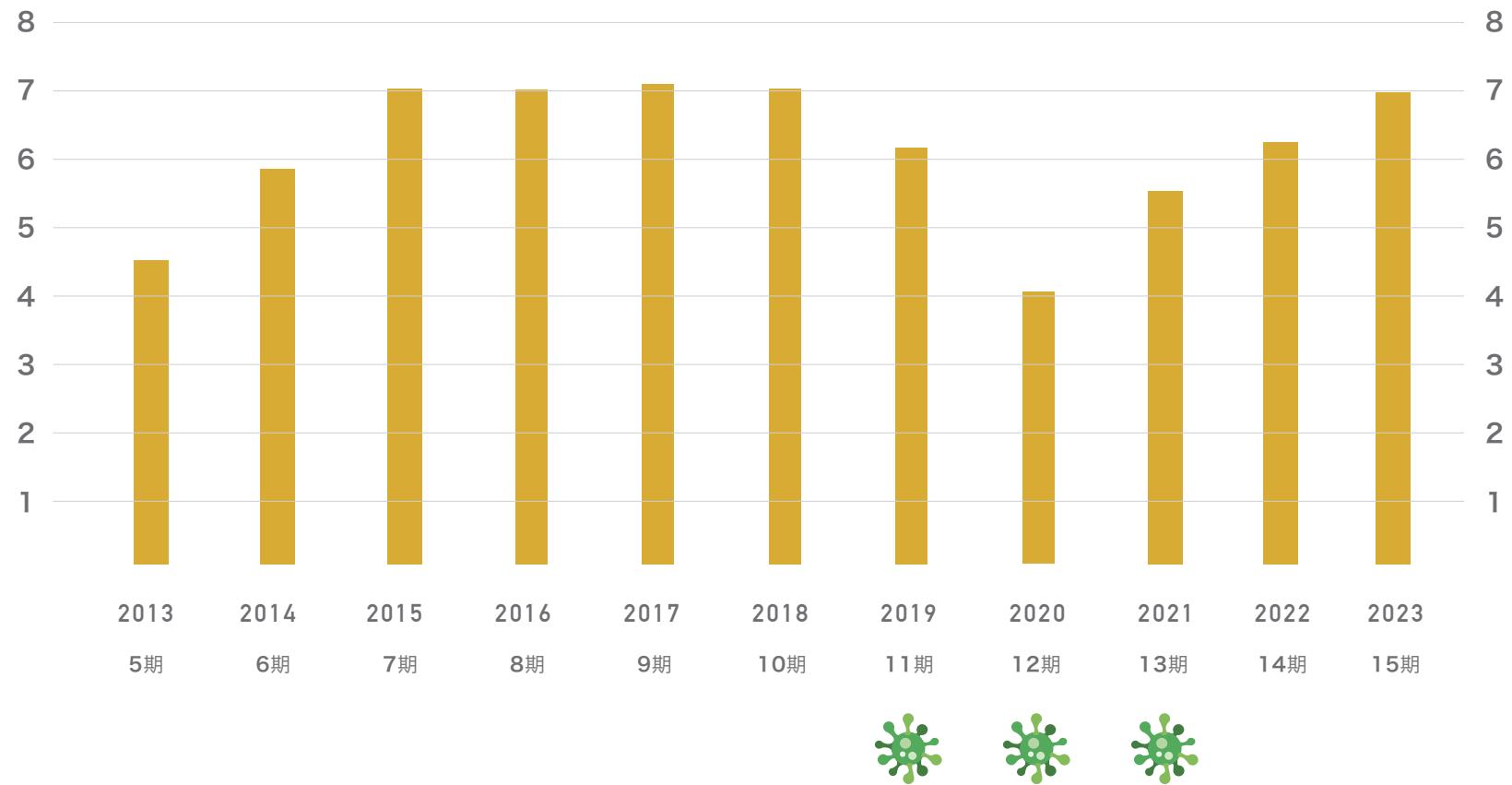
レーベル・出版管理

1. 会社の概要

財務情報紹介

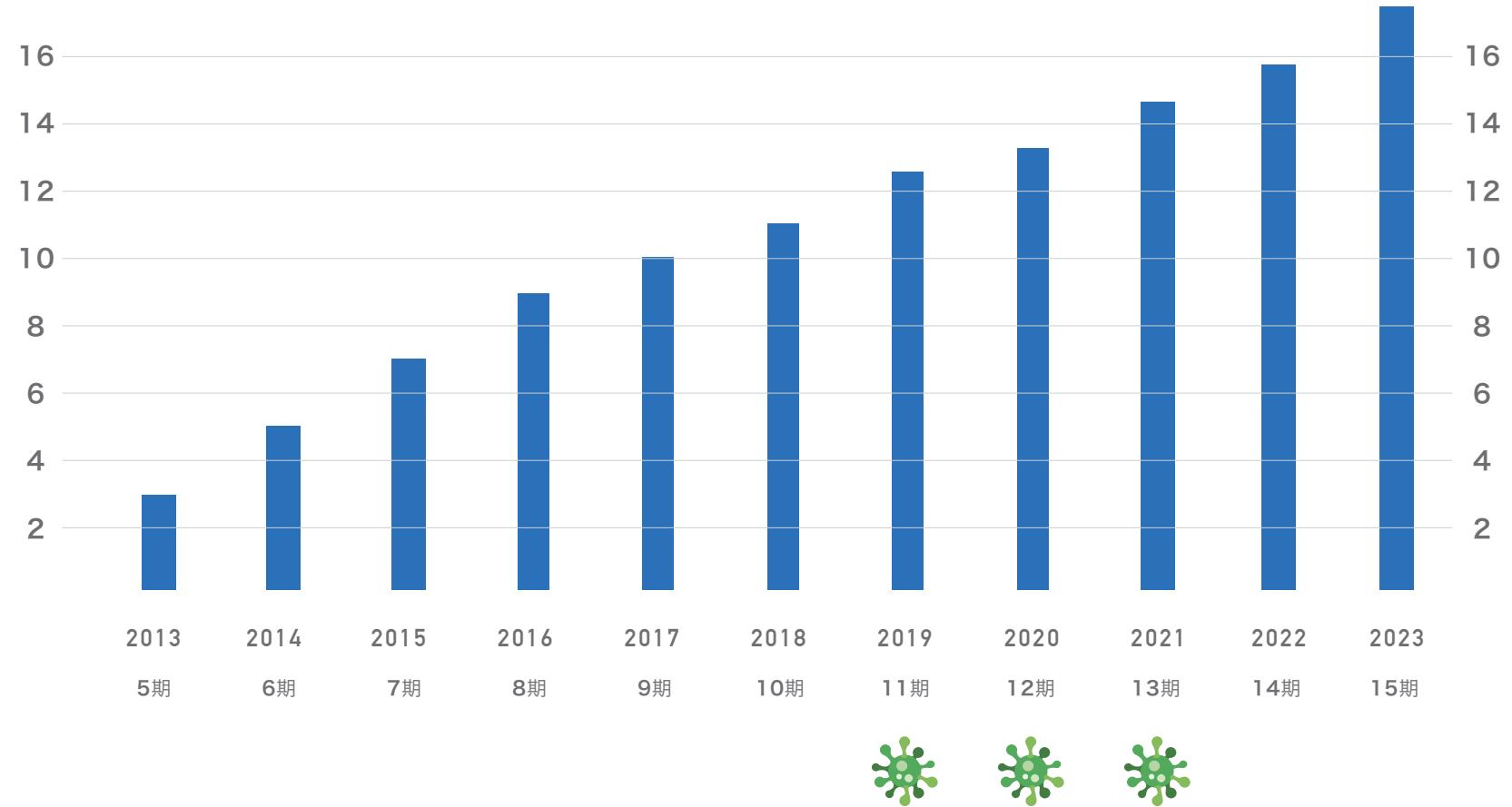
売上高推移

単位:億円



純 資 產 推 移

単位:億円





初 年 度 か ら 黒 字 で

コロナ禍で厳しくても赤字年度は1度もなし。

これまで無借金・自己資本のみで経営をしています。

経営者紹介



代表取締役 / 企画 / デザイナーなど

平井慶一郎

1984年生まれ

インターネットが好きすぎて朝起きるのが出来なくなり高校中退し、京大の学生寮でフラフラと過ごす。
2ちゃんねるTシャツを作って売ったり(←ひろゆき氏公認)あるいはフリーランスでWebデザインの仕事をしながら
NUITOというインストゥルメンタルのバンドをやってファーストアルバムでタワーレコード売上3位をゲットする。
しかしカルトな音楽ではやっぱり食べてはいけないなと思い
15万円ほど投資して印刷・プレス機材を輸入し、1週間ほどでサイトと帳票システムを作り
現在も主力のサービス「SECONDPRESS.US」を思いつきで公開。

当初は全て自分ひとりできればいいと思っていたがローンチ2日後に業務量的に無理と分かって4人雇用する。
その5ヶ月後にはスタッフは30人となっており法人化。年商7億円ほどに育て現在に至る。

現在も第一線で、ウェブサイト・システムの企画/デザイン、そして各部署のマネジメントを行っています。

取引先セグメント紹介

取引先の主なセグメント (B2B)

アニメ
制作会社

グッズ
企画会社

ゲーム
制作会社

行政機関

広告代理店

YouTuber
事務所

V Tuber
事務所

音楽事務所
イベントナー

デザイン
事務所

テレビ番組
制作会社

B2C の主なユーザメント

イラスト
作家

漫画家

ミュージシャン
/ バンド

アート作家

ものづくり
作家

同人活動

デザイナー

個人店舗

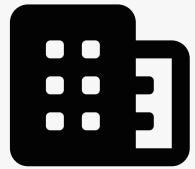
注文ユーザ数



B2C

累計 **380,000** 人

注文ユーザ数



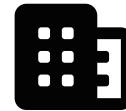
B2B

累計 150,000 社

特 定 の 顧 客 に 依 存 し な い 経 営 で す 。



380,000



150,000

CUSTOMERS

530,000

ビジネスモデル



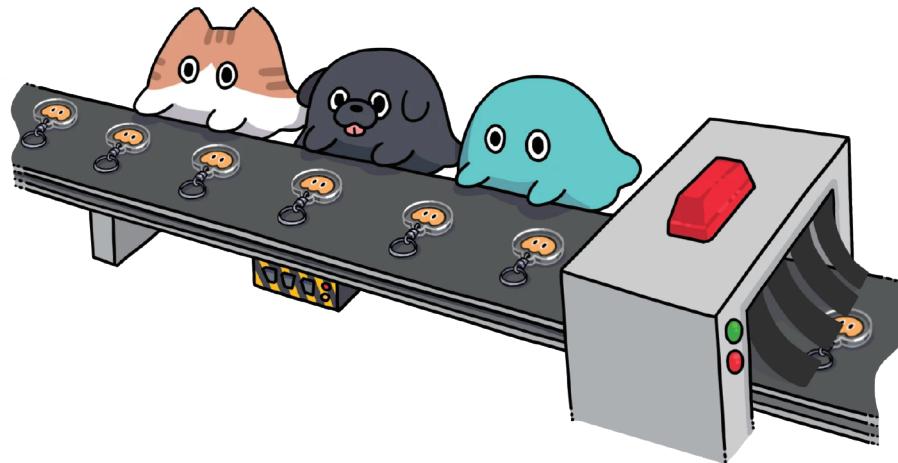
私たちについて

2009年に設立し、年間1500万個・法人個人合わせてユーザ数50万人の
オリジナル缶バッジ製作サービス『SECOND PRESS.US』をはじめ、
アクリルキーholder・アクリルスタンドといった
オリジナルグッズの製造など展開しています。

個人のクリエーターからアニメ会社
V Tuber事務所、行政機関まで幅広いユーザに支持されています。

あまりに幅広く、かつ大量に製造しているので
一度は弊社製造のグッズをご覧になったことがあるかもしれません。

🌐 工場
Web + ファクトリー の 会 社 で す 。



製造は別業者に任せるといった形ではなく
Webと同時に工場をイチから作り、一体として運営します。

低価格

高品質

サービス

Web(ソフト)とファクトリー(ハード)をすべて自社で企画・設計・開発しているため、無駄なくシームレスに連携。
相互最適化するよう開発が行えることで、ユーザは特別な知識なく驚くほどカンタンに製作できます。

百万個を超える巨大ロットから少数多品種な注文まで、
異なる難度の幅広いニーズに対して優れた品質で、驚くほど低価格を実現しています。

Webサイトとシームレスな受注・生産・出荷のシステム

ファクトリー・オートメーション

製品/製造手法の開発

ワークフローの設計・改善



「技術とデザインとアイデアの力で解決する」

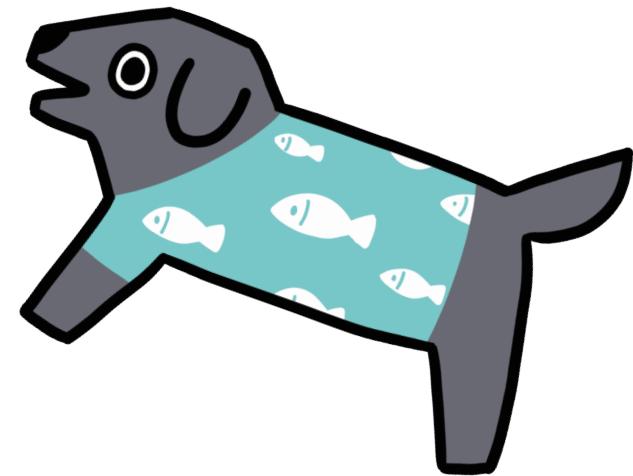
本来、グッズの注文には入稿データのやりとりが必要になる上
アプリケーションや印刷の知識も必要です。

そのうえ立体物であるので完成を見るまで想像がつきにくいことからハードルも高く、
作ってみたいけど難しそうという声も多数あります。

手間や知識の障壁をユーザに乗り越えてもらうのではなく、

技術やデザインで解決することで誰にとっても使いやすく、
より身近に、作る喜びをサポートする会社を目指しています。

2. 事業について



事業紹介



CAN BADGE PRINT SERVICE
SECONPRESS



ACRYLIC GOODS PRINT SERVICE
HOLDA



EFFECT PEDALS
BANANA EFFECTS



PICTOGRAM SIGNS
PICTOCLUB

事業紹介 その1



CAN BADGE PRINT SERVICE
SECONDPRESS.US

画像1枚でつくれるオリジナル缶バッジ製作サービス。

生産体制まで自社で設計・運営しており 価格・品質ともに圧倒的に優れ、国内シェア最大級。

年間なんと1500万個も製造しています。
しかもたった10個から注文できます。





だれにでも使いやすいエディタ

PhotoshopやIllustratorの知識がなくても
画像を1枚アップするだけで、Webブラウザ上で
直感的 操作でレイアウトして注文することができます。

完成したときのイメージをリアルタイムで提供し
解像度の不足や、勘違いしやすいポイントなども
リアルタイムで検出してアシストします。

2. 事業について

印刷位置とサイズの調整

サイズ 円形32mm ▾

缶バッジにしたときの完成イメージ

印刷解像度: 1750 dpi

✓ 良好的な印刷結果が得られる十分な解像度です。

OK



注文前に精緻な3Dプレビューで確認

印刷業界には断ち切り・塗り足しといった余白があったり特に缶バッジでは側面に印刷が回り込む構造であるためユーザの知識不足による失敗が起きやすいアイテムです。

その「失敗体験」をゼロにするために、詳細なレビューを提供して、安心して注文できるようにしました。

精度の高い3Dモデルを製作し、
質感も現実に近く見えるよう環境マッピングや
本物をスキャンしてつくった金属の法線テクスチャなど
非常にこだわって制作しました。

もちろんスマホのブラウザでもきちんと動作するように
パフォーマンス性も作り込んでいます。



画像でかんたんに作れるのですが、
印刷業界標準の入稿ニーズもまだまだあります。

Adobeソフトにも、もちろん対応。



Photoshop

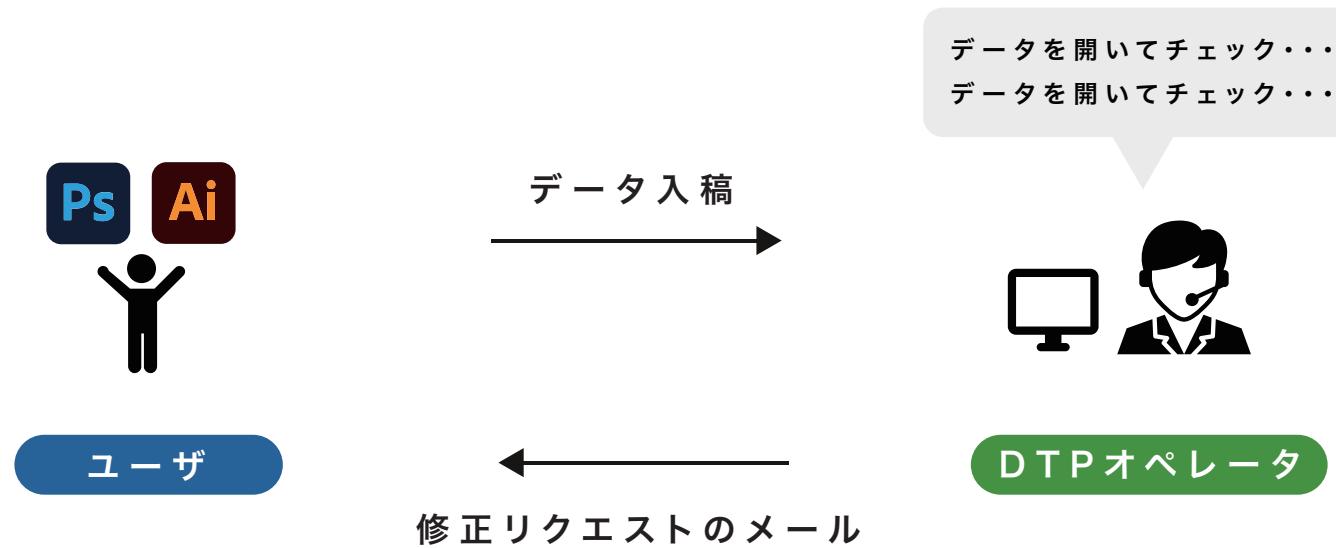


Illustrator

しかしこれらのデータ、非常にややこしく
印刷できないエラーのあるデータが日常茶飯事でやってきます。



一般的な印刷会社では、DTPオペレータが入稿データをPCで開いてチェックして、問題がある場合にユーザに内容を伝え修正をリクエストします。



これでは時間もコストも掛かります…
ユーザにとっても不便です。



だから自動でチェックして即通知。

自動でデータチェックする仕組みを実験を重ねて作りあげ
アップロード時に即時に解析し、問題内容とともに修正方法を伝えます。
データの正しさを保証した上で注文できるようになったおかげで
注文時にお届け予定日を表示したりと沢山のメリットがありました。





もちろん特許は取得済。

PAT.6240256
PAT.6755060
PAT.6807620
PAT.6837252
PAT.2023-031346



そのほかにも必要なシステムは
自社で企画・開発しています。

アカウント管理システム「YASHIRO」
受注管理システム「でーべえ」
生産管理システム「JAM」
決済システム「COWCOW」
繁忙グラフ描画「TONBI」
受注量予想「NOSTRA」



今回は技術部門のほんの少しの紹介しかできませんが、
部署間を超えた工夫やアイデアの数々で、小ロット注文から大ロットまで
高品質なまま低価格で生産できる体制をつくっています。

技術

営業

製造

物流

事業紹介 その2

ただいま鋭意開発中



ACRYLIC GOODS SERVICE

HOLDA

画像1枚でつくれるアクリルグッズ製作サービス。

2. 事業について

NOHT CO.,LTD.



HOLDA 紹介

画像1枚で、アクリルキー ホルダーや
アクリルスタンドを 製造するサービスです。

現在は法人営業のみで受注し、製造しています。
製造現場の構築・設計を行いながら
サイトリリースを目指しています。

2. 事業について

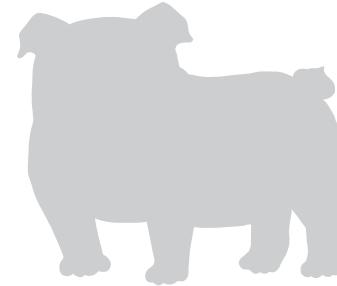




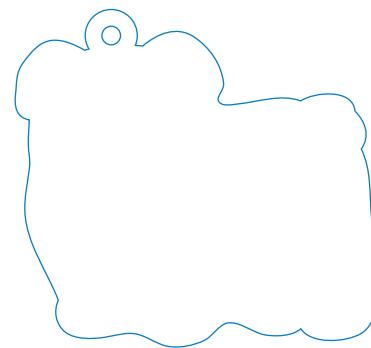
これまでアクリルグッズを作るためのデータは複雑で
とても敷居の高いアイテムでした。



カラーレイヤー



ホワイトレイヤー



カットライン

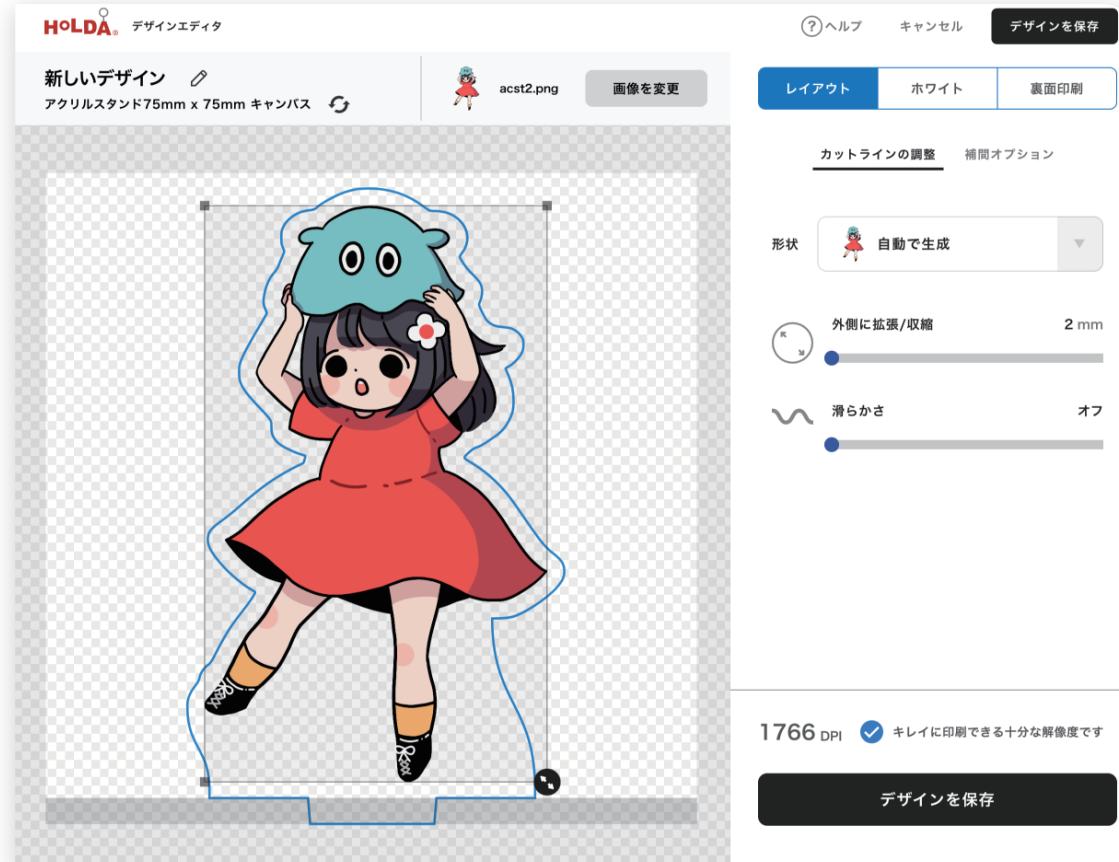
透明なアクリル板に
UVインクで印刷するためのラスタデータ

印刷後、任意の形にレーザーカット
するためのベクトルデータ
(これがほとんどの人にとって難しい)



HOLDA 紹介

私達は画像1枚から必要なデータすべて自動生成します。



カットラインなど、仕上がりをこだわって細かく調整できるエディタをつくっています。

2. 事業について



HOLDA 紹介

印刷データを自動レイアウト

小ロットに対応するため、社内では印刷データをオーダー数量に基づいて自動でレイアウトし、アプリケーションを開発。

プリンタメーカーのRIPソフトウェアを隠蔽して複雑な操作を自動化。

材料効率や後工程の作業効率まで考えられたアルゴリズムです。

面付け方法の選択と実行

デザイン番号順に詰める

グループごとわける

登録順でグループを串刺し

いっしょくた

回転による効率化

面付け実行

完了して RIP 予約

面付け結果 6 デザイン 4 シート種 計 4 枚

全体名

1. SheetID: A1FYZ 1 枚 2. SheetID: D87ZT 1 枚 3. SheetID: 2GRD9 1 枚 4. SheetID: W9F1X 1 枚

The screenshot shows the HOLDA software interface. On the left, there's a large input area with several layout options: 'デザイン番号順に詰める' (Fill by design number), 'グループごとわける' (Separate by group), '登録順でグループを串刺し' (Stitch groups in registration order), and 'いっしょくた' (Group together). Below these is a toggle switch for '回転による効率化' (Efficiency through rotation). At the bottom is a large black button labeled '面付け実行' (Layout execution). On the right, the '面付け結果' (Layout result) section shows four sheets of designs. Each sheet has a preview image, its ID (e.g., A1FYZ, D87ZT, 2GRD9, W9F1X), and the number of sheets (1枚). Above the sheets, it says '6 デザイン 4 シート種 計 4 枚'. At the very top right is a button labeled '完了して RIP 予約' (Complete and RIP reserved).

2. 事業について



実験を重ね、リリースに向けてがんばっています。

ここまで紹介した、2つのサービスが
当社のメイン事業です。



CAN BADGE PRINT SERVICE
SECONPRESS



ACRYLIC GOODS PRINT SERVICE
HOLDA

事業紹介 その3



EFFECT PEDALS **BANANA EFFECTS**

世界中のミュージシャンに愛されているエフェクターブランド。
入力された音声信号を処理して、出力する電子楽器です。



BANANA EFFECTS



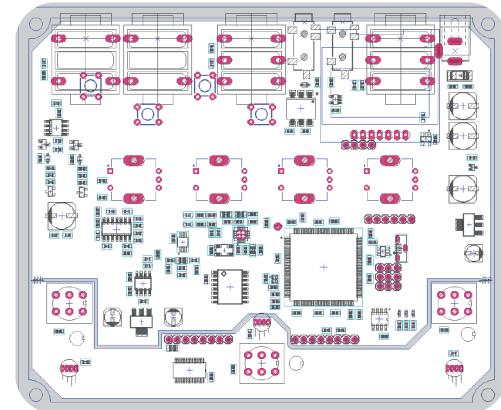
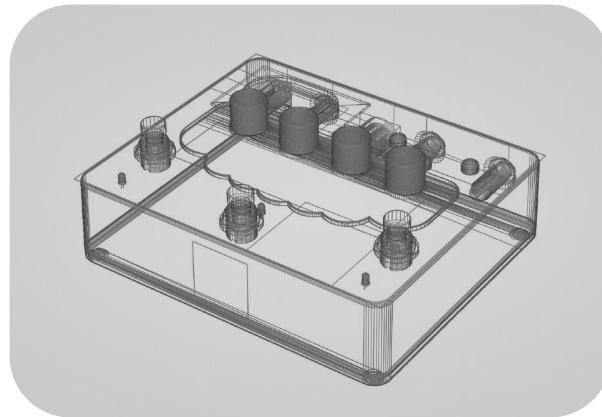
8ステップシーケンサー内蔵で、入力された音声をピッチシフトし
アルペジオ化するマシンなど、様々なエフェクトを付加する電子楽器を企画・開発・製造・販売しています。
あの、マリリン・マンソンも愛用してくださいっています。

2. 事業について



BANANA EFFECTS

基板設計・筐体設計からUI、そしてユニークなサウンド。
試行錯誤を重ね、こだわりぬいて開発しています。





全世界自社販売に加え、14カ国 の正規ディーラーに卸しています。



事業紹介 その4



PICTOGRAM SIGNS

PICTOCLUB

数学的な美しさに加え、視認性を重視し、
ひとつひとつ細やかな検証・調整を行い丁寧にデザインしたアクリルサイン。



PICTOCLUB

P i C L U B



社内のサインをアクリルで作った時のアイデアで
生まれたプロダクトです。

2. 事業について



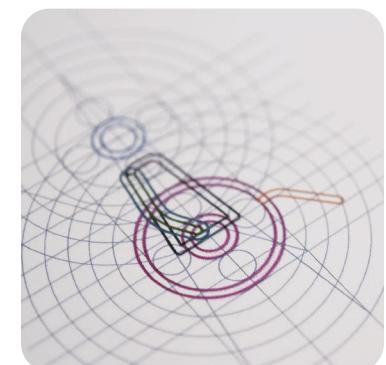
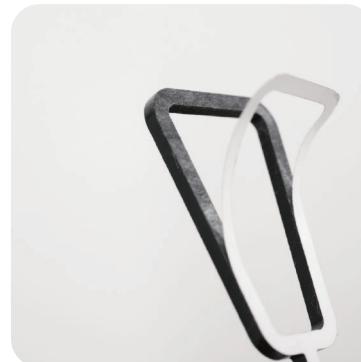
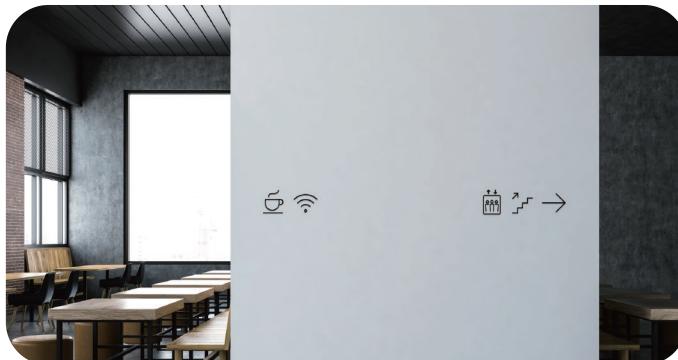
PICTOCLUB



裏面には建材用両面テープが付いていて、
取り付けガイドも付属しています。

だれでもカンタンに
美しいサインを取り付けられるというアイテムです。

コロナ禍でグッズの受注が減っていたとき、
レーザーカット設備の非稼働時間を低減するためにはじまりましたが
現在の売上も好調です。



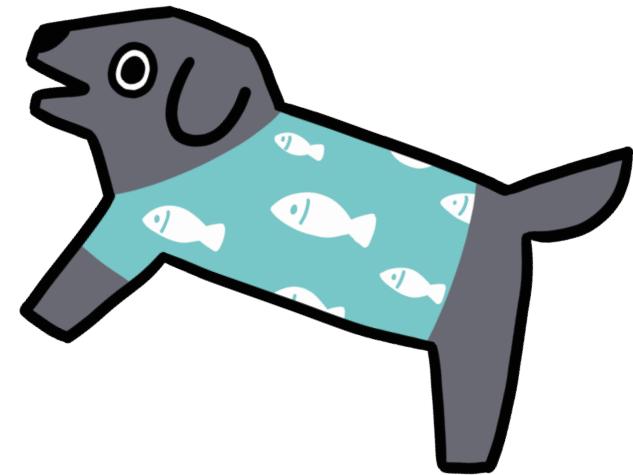
2. 事業について

NOHT CO.,LTD.

主な事業の説明は以上です。

大小さまざまな事業がありますが
誰かの「やってみよう！」という言葉で生まれています。

3. ミッション



当社のミッション

グッズビジネスの民主化を起こし

あらゆる創作活動を持続させる

どういいうことか説明します。

そ も そ も 創 作 つ て 、 し ん ど い 。

「 食 べ て い け な い 」

「 バ イ ト し な が ら 」

「 気 づ い た ら 何 年 も 経 つ て る 」

「 好 き な も の じ ゃ な く て 卖 れ る も の を 狙 う ？」

「 資 本 や マ ス に 気 に 入 ら れ る よ う に 一 発 当 て る ？」

「創作」はあまりお金になりません。

音楽も漫画も今やサブスク。絵に至ってはSNSで公開して終わり。

掛けた時間やコストに比べ回収率はきわめて悪い。

資本があって流行りやマーケティングに基づいた商業作品でない限り多くの作家の生活はそもそも成り立たない。

不向きな仕事、あるいは自身の活動に邪魔しない少ない仕事をしながら空いた時間で活動するなど、

どっちつかずでどちらにも力を発揮できないジレンマが生じ

年月を経ればどんどん苦しくなって諦める。

こうして世の中では数多くの才能が埋没しています。

まるで、ボランティアか、

人生を賭したギャンブルになっています。

なぜならば、
「創作物そのもの」がお金になりにくいかからです。

創作物とは「認知されてこそ」というPR媒体としての性質があり、
安価か、あるいは無料に設定される宿命があります。



「創作そのもの」がお金にならないならどうするのか？

そこで、「グッズ」の登場です。

グッズの本質とは、創作を換金化するものです。

つまり、創作活動を持続させるためのモノ だと私たちは考えています。

創作に魅了されたファンは好きであることを表現するためにグッズを手にします。

たとえば今のアニメ業界を支えるのはBDでもなくビデオサービスのロイヤルティでもなくグッズの利益です。

大手おもちゃ企業がロボットのおもちゃを売る為にロボットアニメを作っていた歴史もあったように

人間はフィジカルの商品にこそお金を払いやすい性質があります。

私たちも、日々大量に製造しているように
グッズの市場はとても大きい。

「だけど果たして、一般創作者にまで与しているだろうか？」



ほとんどの作家には軍資金がない・・・。

グッズとは出せば売れると分かっていても作るにも作るお金がなく、在庫のリスクもあります。

アルバイト生活の作家からすれば製作費が数万～十数万というのは売れれば大きいがリスクとしても大きい。

このお金があればお金を稼げるのにお金がないからお金を得られないという
資本主義のジレンマをどうするべきか。



「ドロップシッピング」というモデル

作家は在庫を持たずにデザインをアップするだけで
多種多様なグッズをファンに販売できるという
サービスモデルのことをいいます。

製造も発送も決済までもすべてやってくれて手間いらず。

原価に加えて取り分を設定した価格で販売でき、
売れた分の利潤が作家に支払われる。
海外発祥のこのモデル、日本では大手ネット企業の運営するサービスが
圧倒的にシェアを握っています。

まさに創作の救世主登場といった
雰囲気なのですが・・・。

原価高すぎ問題。

たとえば、缶バッジ1個つくるのに

ドロップシッピングA社

620円

弊社サービス

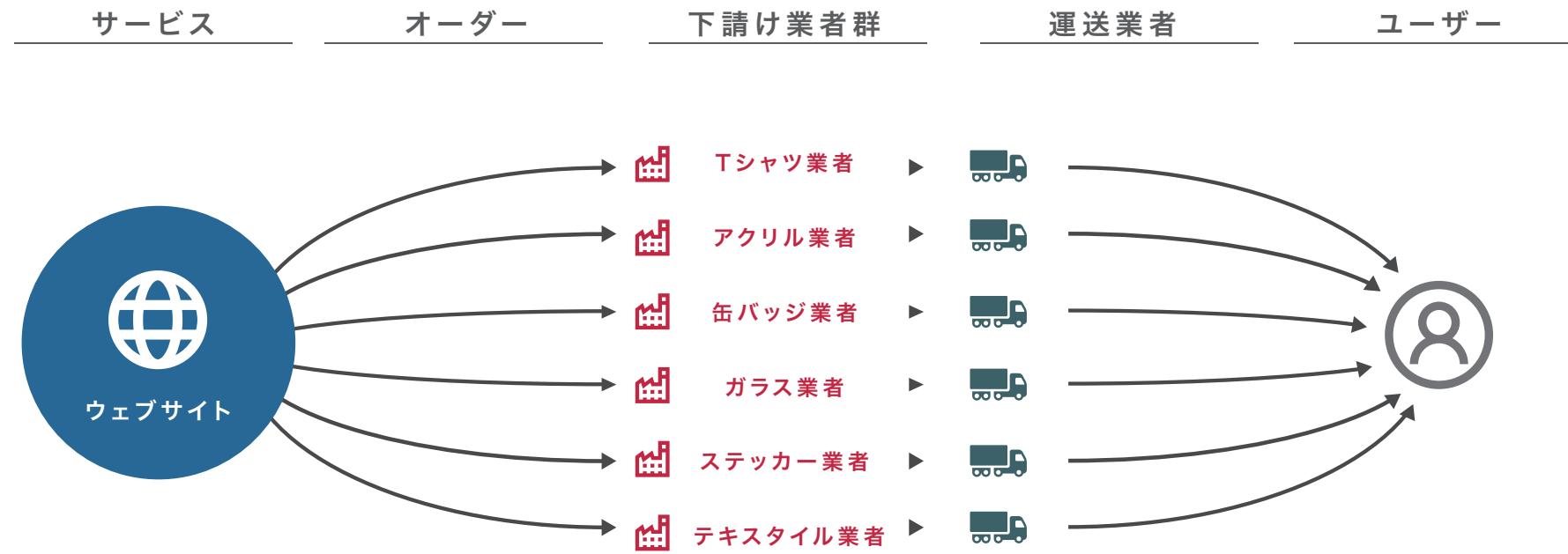
47円

(32mm円形 缶バッジ フルカラー印刷)

作家にとって無在庫はメリットですが、
まるで小売価格のような製造原価をクリエイターに科しているのが現状です・・・。

大手サービスの構造的な問題

ウェブサイトだけをつくり宣伝し、オーダーが入ったら
各アイテムごとに下請けの製造業者に製造・発送を委託するという構造のためです。



大手サービスの構造的な問題

原価が高すぎる

小ロットを一般業者に作らせる限り、原価は下がらないだろう。

あまりにも作家にとっての収益が少なく、雀の涙のようなお小遣い程度であれば経済性を解決したとはまったくいえない。

デザイン料・ブランド料を安く買いたいているのと同じでは…。

品質がよくない

アイテムごとに下請けが異なるのでバラバラ。

作家もこだわりを満たせておらず『まあファンもわかってくれるでしょ』くらいの感覚で適当な作品で出品していて、本気で作るものは各々が我々のような専門業者を選び、自分で在庫を少量作って売ることが多い。

改善があまり見込めない

下請け業者だってOEM製造のためにコストをかけて研究開発に勤しむだろうか。常に契約を切られるリスクもあり投資がしづらい。

あるいは、大手のネット企業がこのサービスのために工場を立ち上げるだろうか？

巨大ネット企業が大きな資本でプロモーションして台頭している限り、競合サービスは勝てないので、そもそも誕生することもないでしょう。

一強状態ゆえに価格は高いまま、
作家に無料同然でデザインとファンを提供させつづける。

これが変わらない限り、弱い作家は可能性まで奪われる。



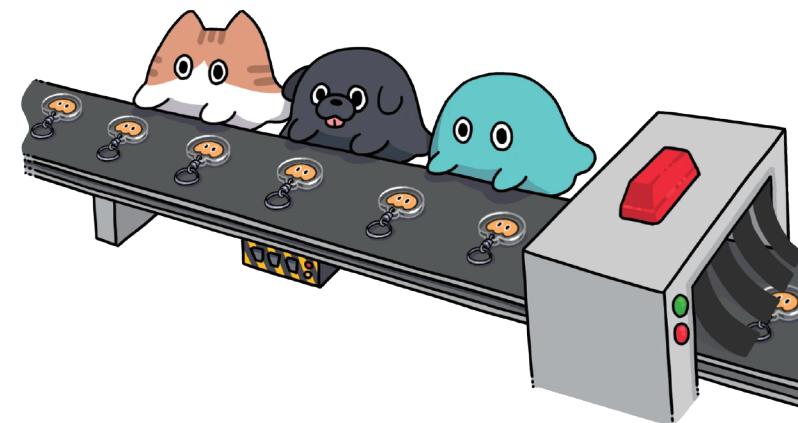
では、私たちがやつたらどうだろう？



工場もつくる私たちなら

自社生産による大幅な価格低減

概ね1/5に近い金額で製造できるだろう。たった1個で他バリエーションなどの少量生産を考えるともう少し上がるだろうが、それこそ自社による生産システムの力の見せ所。ロット化して作って後でより分けなど、工夫で吸収ができるそうだ。全てのアイテムを1拠点から発送することができれば送料負担も大きく低減できる。





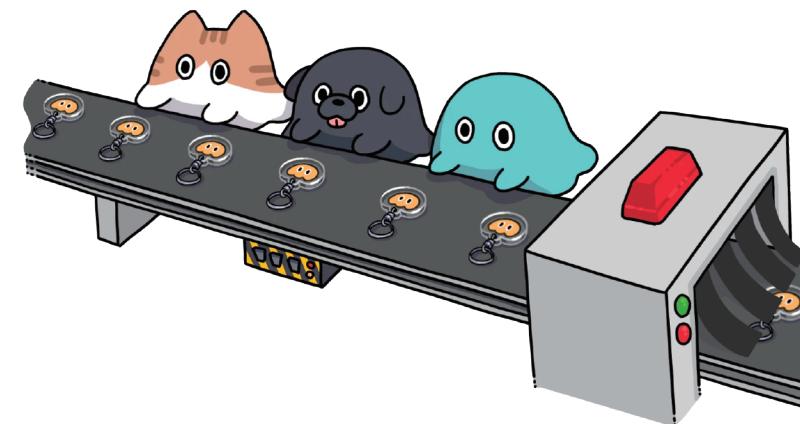
工場もつくる私たちなら

自社ブランドだからこその品質や改善

OEMではないので責任を持ってユーザのことを一番に考えることができる。直接ユーザの声を聞くことができる。ブランド価値を向上させることにメリットがあるのでそれが改善の動機となりつづける。現サービスで顧客から品質で選ばれている我々ならきっと当たり前にできることである。

誰にもコントロールされない

突然の契約終了の心配がないので、設備投資、研究投資が全て自分達の未来に還元される。仕様や価格、品質など変更を言われたり理不尽な目に遭わない。みんなの努力が無駄にならない。



つまり、

これを作家の目線にまとめると、品質が高く自信を持ってファンに販売でき、在庫リスクゼロは変わらずになぜか収益が大幅に向上し、健全な金銭を得られるということになる。

ただ単に安くなる、品質が良くなるといった量的な問題を解決することで、ビジネスとして成立する。趣味と卑下していた事が、胸を張って仕事としてできるようになる質的な変化がきっと起こる。



で、あるならば。

『創作は苦労してやるもの』『創作なんかしてたら人生詰む』という常識を壊して『創作は普通に仕事としてできる』という常識に、会社として刷新したいという思いがあり、これまで埋もれて消えていたはずのおびただしい数の才能や努力や熱意や苦悩が陽の目を浴び、創作が溢れる普通の世の中にしたい、ひいては文化そのものに与したいという願いがあります。

そして今、現実的に自分達で出来ることなのであれば、やりたい やろう やるしかない やるぞ！ という感じです。

長々と説明しましたが『グッズビジネスの民主化を起こしからゆる創作活動を持続させる』が当社のミッションに至る理由でした。

メンバーのみなさまへ

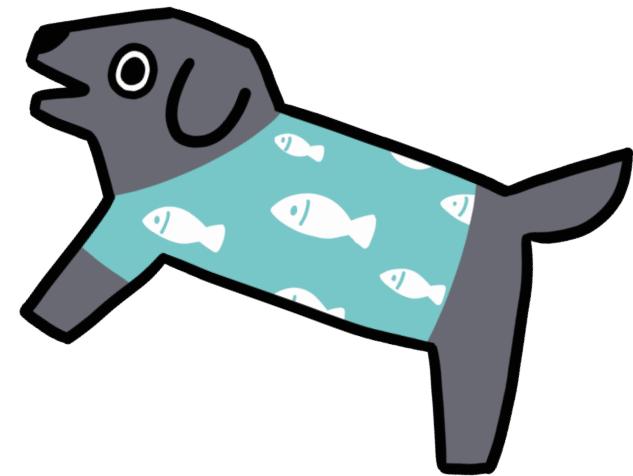
現在、アクリルグッズや缶バッジを専門的に扱っていますがこれからは沢山のアイテムを取り扱うことが必要です。もちろん今のメンバーだけで行える規模ではまったくありません。仲間がもっともっと必要だし土地も建物も設備もお金もたくさん必要です。

その中でも最も重要なのが仲間だと考えています。変革には規模の拡大が必要でその拡大の実現には僕の思いだけではとてもじゃないけど不十分です。しかし皆さん一人一人がこのミッションに心から共感し、熱い気持ちで参加してくれるならば、ブレのない同じ方向を向いた一つ一つの行動が会社の文化となり、新しいメンバーにも伝播し、劣化や衰勢のない拡大を実現できると思っています。

ぜひお力添えのほど、よろしくお願いします。

代表 平井慶一郎

4. 組織や文化

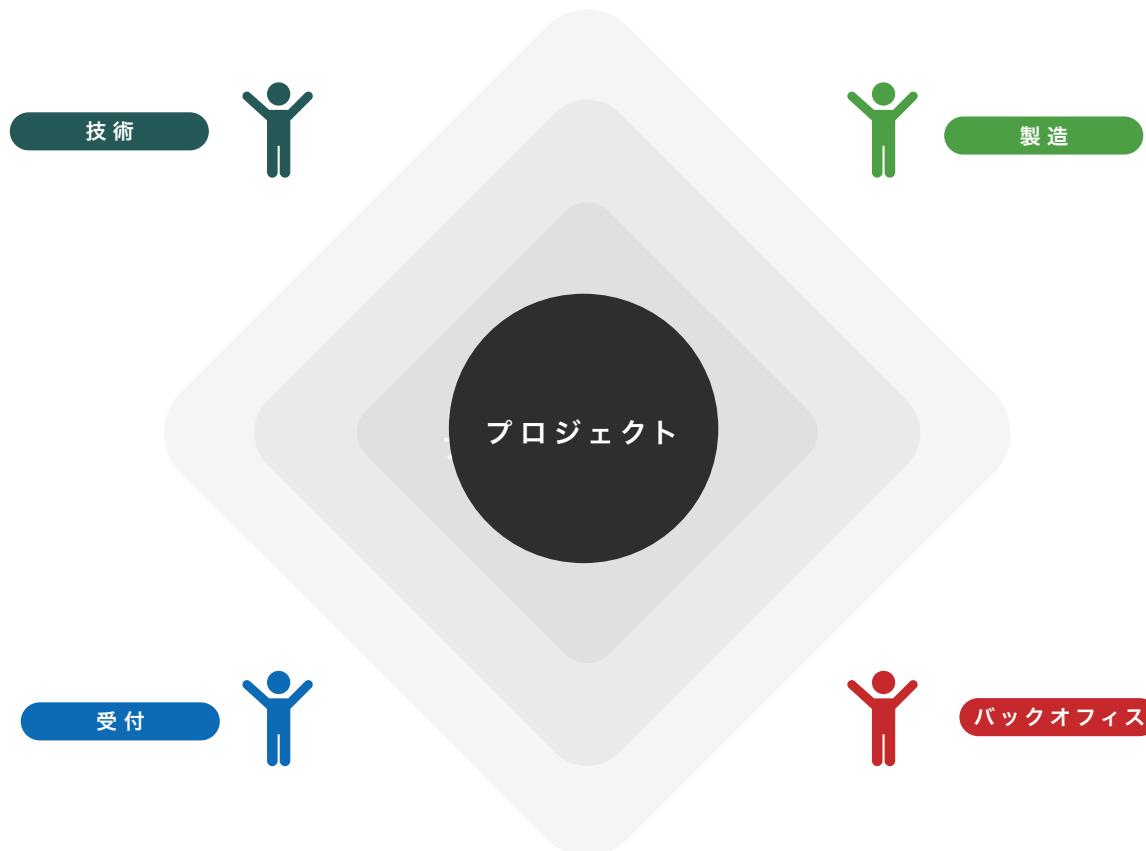


部 門・職 務 構 成



(上下の位置関係はヒエラルキーを表していません)

部門や立場を乗り越えて、集まって、協力して
一緒に課題を解決する文化があります。



雑談から報告まで、Slackでオープンに。

情報共有はもちろん、困りごとや不満があったらドンドン呴くことを奨励しています。

問題をすぐ全体化して個人の心理的負担を軽減、より良くなるように協力しあって解決するためです。

ymmr 16:38 このスレッドに返信しました：そういうえば面付け職人のeslintが効かない件、それだ！！
...しかしyarn run script

h.itabashi 11:16 そういうえば先日のモブ投でuseFormValuesの返り型(?)が`[T in K]: T[P]`みたいな感じになってたかと思うんですがよく考えるとこれはまんま`Pick<T, K>`ですね。

furutani 15:02 ああ～
ああ～～

furutani 13:40 今日から神になりました！みんななんでも聞いてください！
神 7 田 6 カ 1

hirausan 13:45 好きな色はなんですか！

kawazoe 12:41 セイショウ持ち込み完了！ガソリンないので帰り入
セ 1 カ 1

saito 12:42 気をつけて戻って来てください！

Hira 19:37 明日の準備～

kawaguchi.y 15:30 モノタロウ限度額超えてるとかで購入できず、悲
げ

hirausan 15:33 カードに入れといたらクレカで買うよー
1件の返信 1ヶ月前

kishida 19:02 久しぶりに発送通知がコケていた。
3 カ 1

sunouchi 16:45 わかんねー！
すべてが止まった

yamaguchi.e 10:45 今日も頑張るゾイ
1 カ 1 カ 1

maruya 10:49 ゾイ
2 カ 1

ichikawa 13:04 ハートフィルム在庫無いのまじで詰んでる...
ごめんちょっと余裕なくて、出来ればハートフィルム他で購入をあたってほしい！
今日は明日でフィルム切れるんだけどいつも業者だと12/22になるっぽくて他で買えるならば買いたい...!
ちょっとこっちは動けなそうで助けてほしい！！！
1件の返信 30日前

nishi 13:06 このスレッドに返信しました：ハートフィルム在庫無いのまじで詰んでる.....
!!!!、それはやばいですね、、、了解です！！すぐ探してみます！

yamaguchi.e 11:53 どうしても唐揚げが食べたい どうしても
2 カ 1 カ 1

maruya 18:58 ぬーん
hirausan 19:14 疲れタンポポ

maruya 09:39 プリンターすぐ死ぬ
ishizawa 09:40 んごごご...

okamoto 09:40 面接来る
1

kobayashi 17:13 頭と首と肩が凝る...
(おすすめのマッサージ店や肩凝り解消グッズなどあれば教えてください)
4件の返信 最終返信: 2ヶ月前

なにかあっても誰かが話を聞いてくれるという安心感で
挑戦しやすい土壤をつくっています。

全部門で集まって全体の計画から
ときには個々の悩みまで話し合う全体会議



立場に関係なく、自由に意見を言える
という安心感を大切にしています。

受注部の紹介

受注部の主なお仕事内容



電話対応

お客様の質問にお答えしたり
ご注文に関して製造部とやり
とり調べたりします。

注文に不備があった場合など
こちらからお電話することも
ありますが、セールスのよう
なものはありません。



メール対応

お問い合わせのメールや
進行中の注文に関するメール
など返信します。



データ入力

自社システムで注文情報の作
成や製作指示書の作成、請求
書などの伝票を作成します。

入社してからのステップ



最初はコツコツ
業務知識を教えます。

マナーや方針、アプリケーションや、システムの使い方、製造の研修など、しっかり教えます。



少しずつ応対に
慣れていきます。

少しずつ電話をとったり、メール対応を開始します。もちろんロールプレイで練習を沢山できます。



どんどん一人立ち。

自分自身で内容を考えてお客様の対応を行います。新人さんの指導や得意先のお客様の担当を経験します。

はたらく環境

社内の様子



パーティションで区分けられた技術部のエリアです。

他部署のメンバーとも
すぐ集まって話ができます。



幅150cmデスク、ハイスペックマシン

4Kマルチディスプレイ環境です。
そのほか必要な機材は支給します。



印刷機械を実際に動かして
自動化のアイデアを試行している様子です。
オペレータのワークフローや
作業ルールなども自分達で設計します。



大きめのデプロイなどのマイルストーン達成時や
親睦のために開催される社内パーティなどもあります。



休憩エリアには自販機やキッチン、
ウォーターサーバーやコーヒーマシン、
無料のお菓子などがあります。

受注部アルバイトの魅力紹介

オシャレ自由



見た目と仕事のパフォーマンスは無関係という観点から服装・髪色もネイル・タトゥーも自由の会社です。
個性を尊重する文化があります。

フリードリンク



エスプレッソマシン・紅茶
ウォーターサーバーや各種調理家電
有料ですが自販機も設置しています。

18時以降の社内飲酒可

お仕事が終ったあと軽くお酒を飲んで趣味の話をしたりといったことがちょくちょく自然発生します。

内勤オンリー



すべて社内のお仕事で、外に出て業務があることはまずありません。寒い中・暑い中・雨の降る中といったお仕事はありません。

フリーお菓子



お菓子マイスター社員による厳選のお菓子が無料で食べられます。

times文化



Slackで部署関係なくコミュニケーションできます。

社員登用多数



もっと関わりたい・もっと良くしたい・もっといろんなことをやってみたいという挑戦を会社は応援します。
将来も見据えたキャリアアップをお望みの場合はいつでも相談できます。

リモートワーク



現場でのコミュニケーションがあるためフルリモートでは現在募集しておりませんが、
短期的特別な事情によって短期的にリモート作業を行うことは問題ありません。

副業可



Wワーク以外にも同人活動や、音楽活動、演劇などしている人もいます。

賃金や制度の紹介

賃金形態



時間給制

1200円～

休暇制度



- 完全週休2日(土・日)
- 有給休暇
- 夏季休暇
- 年末年始休暇
- 夏季休暇
- G.W休暇
- 産前・産後休暇
- 育児休暇
- 慶弔休暇(ペット含む)

各種手当・制度



- 時間外勤務割増手当
- 繁忙手当
- 定期健康診断(年一回)
- 傷病見舞金制度
- 産業医制度
- 資格取得支援
- 正社員登用支援

業務時間



平日10:00-19:00まで
(うち1時間の休憩をお好きな
タイミングで取得できます)

社会保険完備



- 健康保険
- 厚生年金
- 雇用保険
- 労災保険

昇給査定



能力・役職を勘案し決定。

正社員登用の制度

まずはアルバイトとして経験や知識を積んでいただいた後、
より活躍したいと気持ちがあれば正社員登用について相談を歓迎しています。

当社のコアメンバーである正社員は元々アルバイトとして入社した人がほとんどです。
「これがやりたい」・「もっと活躍したい」といったチャレンジ精神や行動力を
会社は応援し、サポートする文化があります。

正社員登用実例



マネージャー



企画



プログラマ /
エンジニア



生産管理



経理・労務

アルバイトから正社員になったスタッフをほんの少し紹介



受注部 販売責任者

小村 奈々佳

2000年生まれ

接客業を経てアルバイト入社。

明るく積極的で、

自ら「これやってみたいので教えてください！」と色んな人に声をかけまくり
どんどん吸収して入社4ヶ月（最速記録）で受注業務管理として正社員に。

現在では受注業務管理に飽き足らず、

技術部メンバーとシステムの新機能企画を立ち上げて
みんなの仕事が楽に、便利になるような仕組みづくりに熱中しています。



製造部 生産管理・業務改善・企画

細木若葉

1998年生まれ

エステサロンを経てアルバイト入社。

受注部アルバイトを経験を積んだのち、
100人以上を抱える製造部署で生産管理と業務改善として正社員に。

人の役に立ちたいという気持ちが人一倍強く
製造スタッフの抱えてる問題を丁寧にヒアリングし向き合って
製造のフロー改善やシステム提案を行っています。



フロントエンドエンジニア見習い

上田美佳

1999年生まれ

旅館やブライダル業界を経てアルバイトで入社。

さらなるステップアップのため完全な未経験にも関わらず
現在社内でエンジニアの修行をしています。

正確にはまだ正社員ではありませんが、正社員登用を目指して
TypeScript・HTML+CSSをフルタイムで勉強中です。

何度も挫折しそうになりながらも先輩エンジニアの助けを借りながら
「やるしかない」という精神で毎日頑張っています。



法人営業の河口さんが企画して
設計したアクリルカレンダーです



実際の製品は大手エンタメ系事務所の商品として全国販売されました。
権利上、その設計を基に当社のイラストに置き換えて掲載しています。



商品開発や企画にも参加して
チャレンジできます。

お客様との話の中でも
「例えばこんなのが作れたら面白いんだけどなあ…」
といった事に遭遇します。

そんな時はどんどんチャレンジしましょう。
自分の考えたアイテムが全国で販売されることもあります。

得意だったり、加工に詳しいメンバーに相談して
協力してもらっても構いません。

当社で正社員を目指す方に向けて



仕事で遊ぼう。

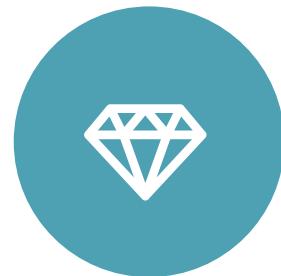
人間のパフォーマンスが最大化しているとき、
それは遊んでいるときです。

「おもしろそう・やってみたい・つくってみたい」

そういう気持ちを実現できるように応援します。

遊びには自由があるが責任もある

自由に発想し、自由に選択し、自由な方法で実現できるように責任をもって働く。



主体性・当事者意識



問題解決能力



コミュニケーション

とにかく自分から行動しよう。
意見を出して、みんなを巻き込んで
楽しく変化を起こそう。



主体性・当事者意識

他人事で物事に関心がなく、能動的に楽しもうとしないと遊びであっても作業化し、苦痛になります。

楽しさの本質は熱中すること。
そのためには自分の意思で考え、行動する主体性が必要です。

みんなでゲームをしようと集まったのに
「別に自分は負けてもいいし」といったような
本気で参加しない人はそこに居るだけで
他の人にとっても、そのゲーム 자체をつまらなくします。



問題解決能力

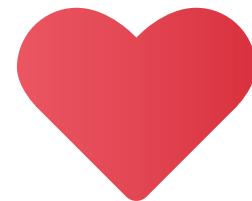
不満は我慢しなくていい。
よりよくできるチャンスなんだから
課題に変えて解決しよう。

たとえば手間のかかる作業を我慢してやりつづけるのは
とってもストレスです。

文句を言って一時的にスッキリするのではなく
どうすればストレスから解放できるのかを
考え、変更を加えて実現するのが仕事です。

当社のすべての正社員は企画権限をもっています。
問題を発見し、提起し、改善する。

周囲はもちろん、自分自身の仕事さえも
アップデートしていくことが求められます。



コミュニケーション

自由だからこそ責任を考えよう。
人に敬意を以て接しよう。
仕事に真摯でいよう。

経済競争において1人の力なんてものは大したことありません。
集団の力を最大化することが重要です。

それには一緒に働く仲間を大切に扱うことが必要です。
しかし、それは摩擦を恐れ、うわべで接することでも
はたまた何もしないことでもありません。

相手や周りの役に立とうとする行動が安心を生み、
一人だと大変なことでも協力さえあれば楽しくできます。
メンバー全員が安心して前向きに働けるようには
一人一人が自身の振る舞い・姿勢・行動による
周囲への影響を考える必要があります。

仕事を楽しく熱中できる環境・仕組みを作ることに
当社は努力を惜しみません。

しかし、すべての人が熱中できる一つの娯楽がこの世に無いように
当社にも向いてる人・向いていない人が存在します。

「仕事」といったレッテルだけで
物事を楽しもうとできない人はこの会社にはあまり向いていません。

変化のないものは必ず飽きがやってきます。
「このままで十分」「決まった業務をやってれば良い」といった
変化を嫌う人も向いていません。

物事は議論をすることで動きます。
他責思考やプライドの高い人もあまり向いていません。

失敗をおそれて行動しなかったり、指摘をおそれて誤魔化してしまうなど
自己防衛性の高い人も向いていません。

このような思いがある人はきっと当社を
楽しんでくれると思っています。

いつも新しいことがしたい。

成果を出すのが楽しい。

人を楽しませたい。

たくさんの人と出会いたい。

無理だと思ってることにチャレンジしたい。

良くないものを良くしたい。

みんなでワイワイと成し遂げたい。

大きいことをやってみたい。

良いものを作りたい。

すごいものを作りたい。

ここまでお目通しいただき
ありがとうございました。

わたしたちは一緒に働く仲間を探しています。
興味がございましたら
遠慮なくご質問等、ぜひお声がけください。

NOHT CO.,LTD.