

株式会社マキナエンジニアリング

ホームページにVRによる
工場の案内システムを構築工場への移動時間や工場案内業務を削減
顧客の品質への安心感につながり、受注増1 従来の課題
Task

当社は金融機関向け装置の設計と製造を主な事業としており、量産工場として巻工場（新潟県）を構えています。

昨今のコロナ禍とキャッシュレス化の進展により上記製品の受注が減少し、経営に影響が出ています。このため、今まで培った技術を使い金融機関向け製品以外の製品を開発し、**新たな市場での顧客獲得により売上拡大を図ることが喫緊の課題**でした。

当社の営業スタッフは4名で、実際の顧客対応は2名で行っています。営業活動の中で顧客に当社工場の稼働状況や設備を紹介することは、当社の搬送関連をはじめとする技術力を知っていただくためにも非常に重要ですが、新潟と川崎間は往復6時間かかること、新潟のスタッフは通常業務中に工場案内を行うことで、本来の業務に支障をきたしていました。

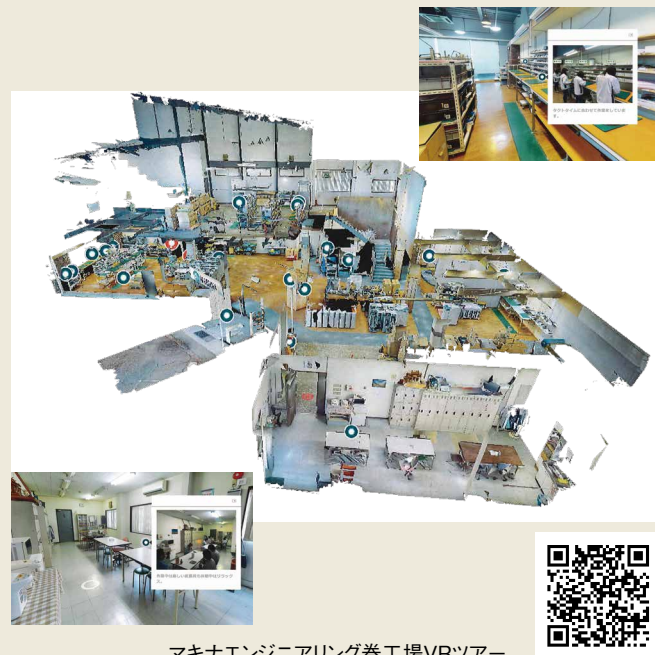
併せて、ホームページ上での巻工場の紹介は皆無であり、顧客に個別に紙ベースの紹介資料を手渡しているという状況がありました。

このような状況が営業活動を非効率なものとしており、これらを改善することが大きな課題となっていました。

ました。

導入したハートコア株式会社の「VR360」は特別なゴーグル等が不要で、Web画面上に説明や動画を配置した、工場見学のバーチャルツアーを行えるサービスです。

VRは初めての経験でしたが、ハートコアの前例を見せてもらい、アドバイスを受けながらスムーズに進めることができました。



マキナエンジニアリング巻工場VRツアー

<https://vr360.heartcore.co.jp/1HsNWRZqBLB/index.html>
2 取組概要
Approach

本事業では、ホームページ上にVRによる巻工場の案内システムを構築し、仮想的に工場の業務や雰囲気を経験できるようにし

3 実施効果
Effect

導入したVRシステムにより、巻工場を訪問せずに、オンライン上で案内することが可能となり、移動時間や工場案内業務の削

COMPANY PROFILE

- 業 種 製造業
- 事業内容 金融機関向け製品（現金処理機など）の設計製造
- 創 業 1982年6月
- 代 表 者 代表取締役社長 浦尾 貢
- 所 在 地 神奈川県川崎市高津区宇奈根666-7
- 従業員数 63名

減につながりました。顧客との商談の中でも非常に好評を得ています。

VRによる工場案内により、当社の製造工程・品質保証の体制、製造力やキャパシティをしっかりと理解してもらうことで、お客様に納得感と安心感を持っていただくことができるなど、**営業活動の強力な武器**となり新規の受注にもつながっています。

また、Webサイトの見せ方、キャッチコピーを社内で検討するなど、一つのプロジェクトに皆で取り組んだことで、営業、製造、技術の部署間の壁が低くなり、チーム編制力向上のきっかけにもなりました。

<システム導入による効果>

移動の削減時間数

12時間 → 0時間（月）

工場案内業務の削減時間数

2時間 → 0時間（月）

新規顧客獲得数

0.1件 → 0.4件（月）

※ 8社×商談獲得率5%（展示会で名刺交換した8社にHPを紹介し商談継続中）

成功の決め手・秘訣

以前は、社員間で「ものづくりの現場」という意識が強かったが、工場を外部に見せていく取組の中で、単なるものづくりの現場ではなく、会社全体のビジネスや営業面をも意識していくという意識変革が起こったこと。

社員の声

川崎本社におり、今まで巻工場を見たことがありませんでしたが、VRシステムを通じて工場への理解が深まりました。

<https://www.maquina-eng.info/>


今後の展開

現在、新たな事業を展開するため、巻工場に新たな設備を導入しています。設備メーカーとの打合せの中で、VRシステムを使うことで現地調査せずに巻工場の内部状況を理解してもらうことができ、移動時間と経費の削減、設備導入の納期短縮など業務効率の向上を、実業務を通じて実感しています。新規設備導入後には、追加でVRの撮影を行い営業活動につなげて参ります。

また、今後VRを営業活動だけではなく、社内のジョブローテーションを考えるきっかけとしたり、新機軸を取り入れていることをPRして採用活動などにも活用したいと考えております。



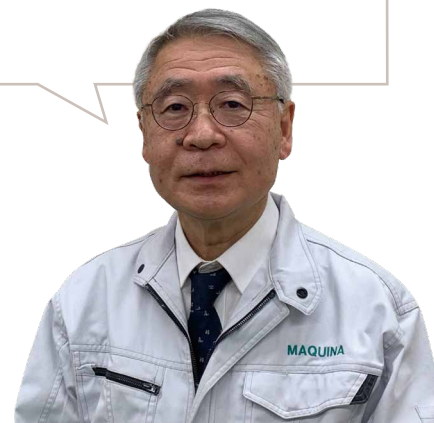
ひらめきポイント・経営者の気づき

VRによる工場案内は想像以上に効果があります。

今回の取組で工場への移動時間や工場案内業務を削減することができ、同時に顧客に自社製品やその品質をアピールできる新たな営業ツールとなりました。

また、直接受注につながるだけでなく、社内の意識改革やつながり強化、販路開拓にも幅広く活用できると考えております。

今後はVRシステムのさらなる活用とともに、作業者の工程を補完する画像処理システム等、ものづくりのDXも進めて参ります。



代表取締役社長 浦尾 貢