DXを活用した
新しい個客体験の提供

私たちのお客様は「顧客」ではなく、生活者一人ひとり（個人）である個客です。個客の「快適体験」を届けるため、ビジネスモデルそのものをデジタルへ変換し、まったく新しい価値を創出することで、ワクワクするような体験を創造・提供していきます。

1 次世代コアビジネス創造プログラムの推進

プラス株式会社では、2021年4月より、社長直轄のデジタルトランスフォーメーションへの取り組みとして「みんなのDXプロジェクト」を立ち上げました。このプロジェクトを通じて、会社のカルチャーや組織、ビジネスモデル、社員の意識や働き方、事業、業務内容、基幹システム等に至るまで“聖域”を設けず変革していく当社の未来戦略です。並行して、2025年をターゲットにした中期経営計画の柱となる具体的な事業の方向性「VISION 5Ds」も定めました。

また、「みんなのDXプロジェクト」の一環として、新規事業案を募集して参加者を選抜し、具現化に向け検討を進める「次世代コアビジネス創造プログラム」を開催しました。現在、新しい個客体験の提供に向けて、スプリント3へと活動を拡げながら推進しています。

VISION 5Ds

2 座席管理システムSuwaryの活用提案

プラス株式会社 ファニチャーカンパニーはデスクをIoT化してフリーアドレス座席の予約・履歴管理、座席確認・利用データ分析ができる最適なアプリとして、座席管理の最新クラウドサービス「Suwary（スワリー）」を提供しています。

コロナ禍での働き方の変化やオフィスワークとテレワークを組み合わせたハイブリッドワークの普及を通じて、社員一人ひとりの席をあえて固定せず、自由に席を選べるフリーアドレスの運用が再び注目されています。さらに、センターオフィスに限らず、働く人が自由に仕事をする場所を選べるアクティビティ・ベースド・ワーキング（ABW）というワークスタイルの導入を検討する企業も多く見受けられます。

そのような環境下で生産性を検証するにあたり、データによるワークプレイスの稼働状況や課題の可視化が求められています。ファニチャーカンパニーでは、「Suwary」が収集・蓄積しているシステムデータを用いた仮説・検証を行い、今後の新サービス・商品の開発に活かしながらハイブリッドワークにおける生産性向上に貢献していきます。

対応デスクを予約　時間になったらチェックイン　時間が終わったら退席