

第4回 キャリア・マーケティング

振り返り

- キャリアとは人生である
- キャリアであるためには生産性がある
- 求められる生産性はキャリアによって異なる
- 功利主義的に考える

マーケティングミックスによって
キャリアを考えてみる

<u>Product</u>	東工大生
<u>Place</u>	民間企業
<u>Promotion</u>	就活
<u>Price</u>	給与/雇用条件？

第一生命保険株式会社(社長:渡邊光一郎)では、2012年7月～8月、全国の幼児・児童(保育園・幼稚園児および小学校1年生～6年生)を対象に、「大人になったらなりたいもの」アンケート調査を実施しました。これは「ぼくのゆめ、わたしのゆめ。」と「きずな」をテーマに実施した夏休み子どもミニ作文コンクールの応募用紙に「大人になったらなりたいもの」も併せて記入していただき、その結果を集計したものです。

応募用紙は第一生命の生涯設計デザイナーが対象家庭に配布・回収し、全国の約14万人のお子さまから応募が寄せられました。このうち都道府県別、男女別、学年別に抽出した1,100点の内容を集計・分析しました。

<実施概要>

- 調査対象 全国の未就学児および小学生(1年生～6年生)
- サンプル数 1,100
- 実施方法 第一生命生涯設計デザイナーの訪問・回収法
- 実施時期 2012年7～8月

第一生命保険株式会社「大人になったらなりたいもの」アンケート調査

順位	なりたいもの N=377 (%)	男児
1	サッカー選手 11.7	
2	学者・博士 6.1	
	警察官・刑事 6.1	
4	野球選手 5.8	
5	テレビ・アニメ系キャラクター 4.0	
6	宇宙飛行士 3.7	
	食べ物屋さん 3.7	
	電車・バス・車の運転士 3.7	
9	医者さん 3.4	
10	消防士・救急隊 3.2	
	大工さん 3.2	

順位	なりたいもの N=720 (%)	女児
1	食べ物屋さん 14.9	
2	看護師さん 9.2	
3	保育園・幼稚園の先生 7.5	
4	医者さん 5.8	
5	お花屋さん 3.9	
	学校の先生(習い事の先生) 3.9	
7	飼育係・ペット屋さん・調教師 2.9	
8	ピアノ・エレクトーンの先生・ピアニスト 2.6	
	警察官・刑事 2.6	
10	デザイナー 2.4	

どうしたら
なれますか？

マッチングとは

「個人(=学生)」と「組織(=企業・勤務先)」の

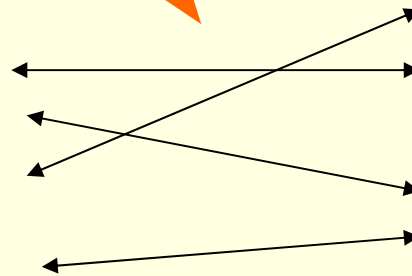
人は生き
ている

個人

- ・研究分野
- ・興味
- ・能力
- ・体力
- ・熱意
- ・人生観...

日々変わっ
ていく
変数

組み合わせ



企業は生
きている

組織

- ・事業領域
- ・得意分野
- ・売上／利益
- ・給与／福利厚生
- ・知名度
- ・将来性...

日々変わっ
ていく
変数

キャリア決定の3要素

①何をしたいか

自分がどんな職業・**役割**
に就きたいかという意思
／考え方を固める

②何ができるか

自分の**能力**／専門知識／
一般知識／特技／性格／
体力／コミュニケーション力

③どこで出来るか

どんな**業務**？企業？業
界？公務員？芸術家？
芸能人？？

マッチングのための3つの「視点」

I. 「夢」的視点

現実感を抜きにしての夢や願望
「子供の頃からアナウンサーに
なってみたいと思ってた」

II. 専門的視点

興味・研究・趣味を活かす選択肢
「土木工学専攻なので公共工事に
関わる同級生が多い」

III. 時間的視点

「本当にしたいこと」「目標」が無い。
しかし就活は待った無しの場合
「今、とりあえず・当面の選択とし
てなら、SEもありかな、と思う」

可能性の 検証

- ・資格
- ・能力
- ・**競争率**
- ・業務知識
- ・生活
- ・給料
- ・出世の道
- ・意欲
- ・将来性
- ・市場性
- ・
- ・
- ・

放送業界

キー局、準キー、ローカル、
ケーブル、業界向け産
業...

業界内
序列

公共工事建築業界

ゼネコン大手、準大手
公共事業団体、プラント
非公共事業は??

業界内
序列

システム業界

Sler、ソフトメーカー
ITコンサル
経営コンサル、シンクタンク

業界内
序列

次回のキャリアデベロップメントは
7/17(水) 同く13:20~ @H112