

2021 年 5 月 12 日

## 電通テック、企業内 DX システムの利用定着を支援するソリューション 「EnGame™」を提供開始

— ゲーミフィケーション活用で社員の自発的利用を促し、成果創出を促進 —

株式会社電通テックは、企業内での社内システム導入後に社員・従業員の「利用定着」を支援するソリューション「EnGame™（エンゲーム）<sup>\*1</sup>」の提供を開始いたしました。

企業における DX が加速するなか、企業内で新たに導入された営業支援、業務支援、e ラーニング等各種システムの利用定着という課題に対し、ゲーミフィケーションの要素を取り入れた仕組みによって社員・従業員の自発的利用を促進し、組織の発展につながる DX の成果創出を実現いたします。

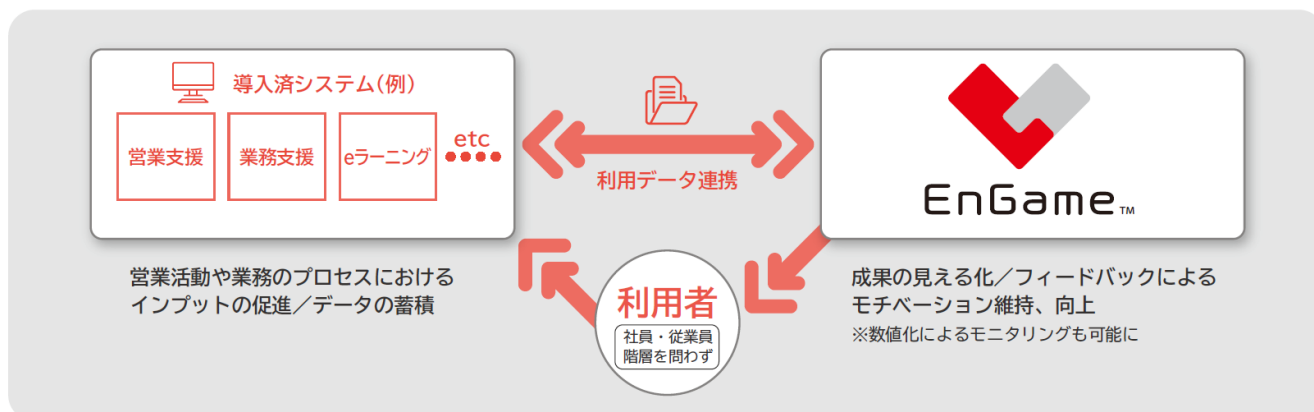


新型コロナウイルス感染拡大の影響も受け、企業における DX の実現やその基盤となるシステムの実装は飛躍的に進みました。在宅勤務をはじめとした働き方や業務プロセスのあり方も、大きく見直されています。一方で、システムを社内に導入したものの、十分に使われていないという課題も浮かび上がってきています。

本ソリューションは、当社がこれまでのプロモーション企画制作業務で培ってきた「人に行動を促し、定着させる」コミュニケーションの知見やゲーミフィケーションの手法を生かし、社内システムと連携し、解決を図るものです。

社員・従業員がシステムを使うきっかけを作り、利用状況を可視化することで、個人のモチベーションや社内での横のつながりを創出。楽しみながら自発的に利用することを通じ、個人の成長や DX 活用人材の育成、社内エンゲージメント向上につなげてまいります。

### <サービス提供のイメージ図>



## ■ 企業内 DX システムの利用定着支援ソリューション「EnGame™」の特長

- ・社内環境やシステムごとの課題を踏まえた、「人を動かす」利用活性プログラム
- ・特定のベンダー・システムに依存せず、目的や環境に応じた柔軟な開発が可能
- ・「ゲームデザイン×コンテンツ UI/UX×システム構築」によるオリジナリティ&カスタマイズ性
- ・利用状況の可視化や成果のフィードバックによりモチベーションを喚起。データ取得を通じた効果検証や改善が可能

当社は、これまで手掛けてきたプロモーションの手法を応用した「EnGame™」を通じて、企業内 DX システムの利用定着をはじめとしたシステム改善や運用支援、コンテンツ制作など、インナーコミュニケーション領域の支援を強化してまいります。

- ・「EnGame™」の詳細について：

プロモーション領域の課題に結果を出す解決策「TEC Solution SHOWROOM」

<https://www.dentsutec.co.jp/showroom/engame/>

\*1 EnGame™：

Engagement by Gamification の略。商標登録出願中。

<サービスに関するお問い合わせ先>

MAIL : [koyama-y@dentsutec.co.jp](mailto:koyama-y@dentsutec.co.jp)

株式会社 電通テック

サービスプロデュース事業部

小山

<リリースに関するお問い合わせ先>

MAIL : [kouhou@dentsutec.co.jp](mailto:kouhou@dentsutec.co.jp)

株式会社 電通テック

事業企画室 コミュニケーションデザイン部

小笠原、代田、内藤