

クライムファクトリー 会社紹介



正式名称

クライムファクトリー株式会社

所在地

東京都渋谷区恵比寿4-20-3

恵比寿ガーデンプレイスタワー18階



事業沿革

2009

前身のCLIMB Factory株式会社
株式会社が設立

2017

株式会社エムティーアイに
吸収合併

2014

株式会社エムティーアイと
資本業務提携

2024

クライムファクトリー株式
会社として再スタート

※第一創業から一貫してスポーツテック領域の事業を展開

事業内容

スポーツ現場に寄り添うICTツールの提供

ミッション

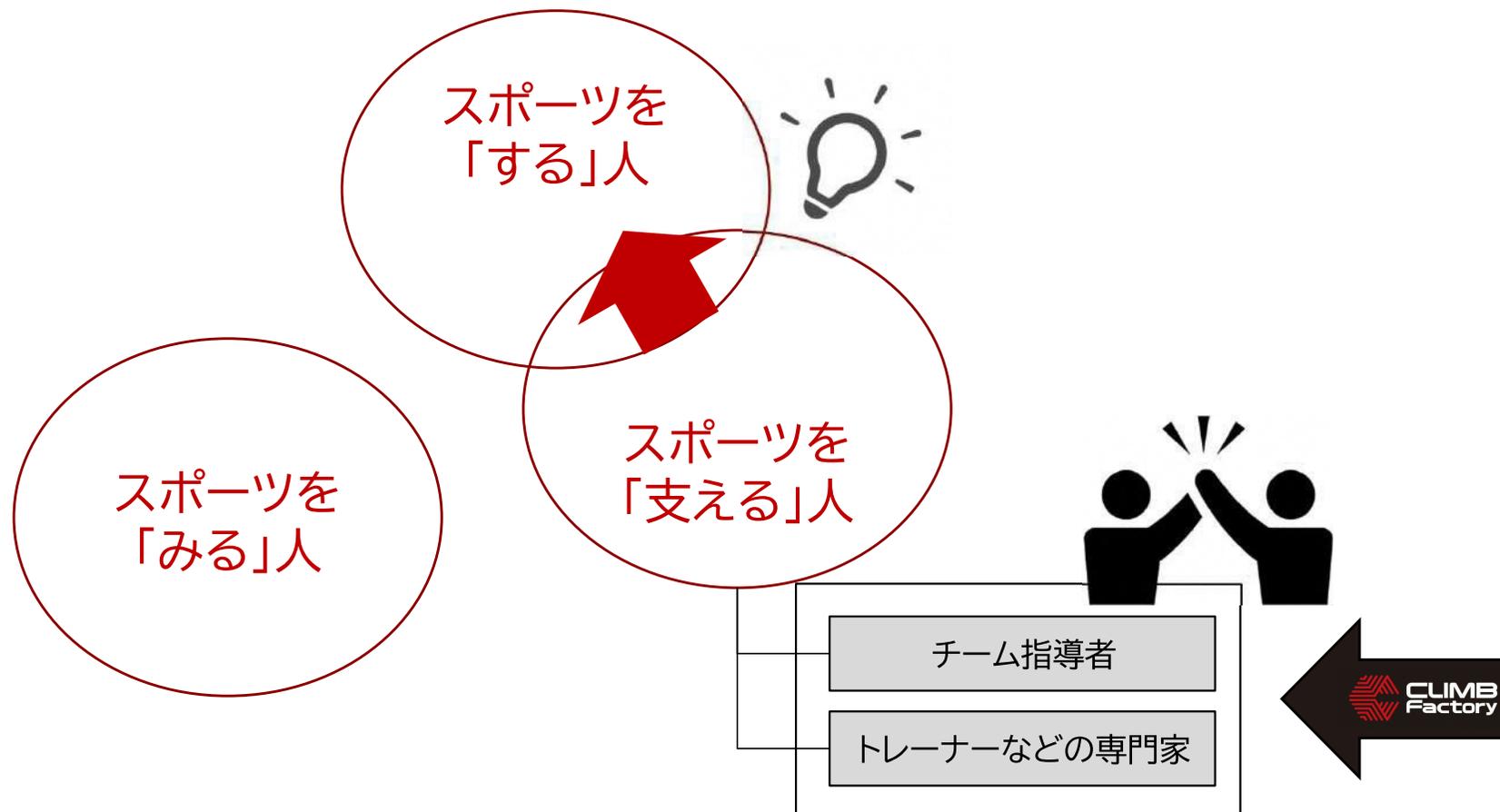
スポーツをする人と支える人とが、共に成長し、
最高のパフォーマンスを発揮できるようにする

ビジョン

スポーツをする人と支える人のコミュニケーションが
最も行き交う基盤となる

コンセプト

スポーツを「支える人」をサポートするサービスを通じ、「する人」のパフォーマンスが最大化される循環を生み出す



SERVICE



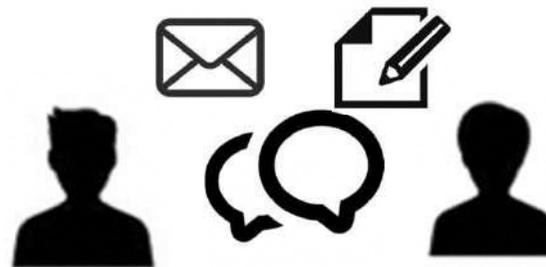
選手・チームの情報を一元管理でき
チームのあらゆるコミュニケーションを下支えします



特長①
選手一人ひとりの日々の状態をリアルタイムに確認

特徴②
多様なコミュニケーションの手段

特長③
蓄積したデータは自由に分析可能



- ・ 高校、大学、クラブチームでの豊富な運用実績がございます。

活用事例



2022.10.11
ソフトボール界の名将が語る「日本・世界を目指すチーム作りのために、選手との接し方」
【活用事例】#42 ソフトボール 厚木商業高等学校 宗方貞徳氏

活用事例 掲載



2022.10.31
柔道界の新常識をつくる近江柔道部。まさに『選手主体なチームづくり』ができてきている理由とは
【活用事例】#44 柔道 近江高等学校 向江村和也氏

活用事例 掲載



2022.10.26
5度目のインターハイ優勝を果たした和歌山信愛ソフトテニス部。前任監督から引き継ぐ密な会話で構築された強い信頼関係とは。
【活用事例】#43 ソフトテニス 和歌山信愛高等学校 中山陽司氏、近森舞氏

活用事例 掲載



2022.10.05
毎年の強さを誇る大阪体育大学女子ハンドボール部の
【活用事例】#41 ハンドボール 大阪体育大学 本橋繁生氏

活用事例 掲載



2022.09.14
学生生活と両立しながらも西日本インカレ優勝を遂げた、名城大ハンドボール部の社会で活躍する選手育成とは
【活用事例】#40 ハンドボール 名城大学 米田勝朗氏

活用事例 掲載



2022.06.24
学生生活と両立しながらも西日本インカレ優勝を遂げた、名城大ハンドボール部の社会で活躍する選手育成とは
【活用事例】#38 ハンドボール 名城大学 本山慶樹氏

中部 活用事例



2022.06.04
「楽しくしなやかに」「栄光に近道なし」の理念を掲げる聖和サッカーの哲学とは
【活用事例】#37 サッカー 聖和学園高等学校 曾山加奈子氏、佐々木好人氏(コーチ)

北海道・東北 活用事例



2022.07.14
成長するためのツールがサッカーであり、それをサポートするのが『Atleta』
【活用事例】#36 サッカー 三重高等学校 徳地俊彦氏

中部 活用事例



2022.06.24
監督・トレーナー・選手、それぞれが余すことなく連携し、強豪校の仲間入りを果たしたチームを支えたAtletaの活用方法とは(後編)

活用事例

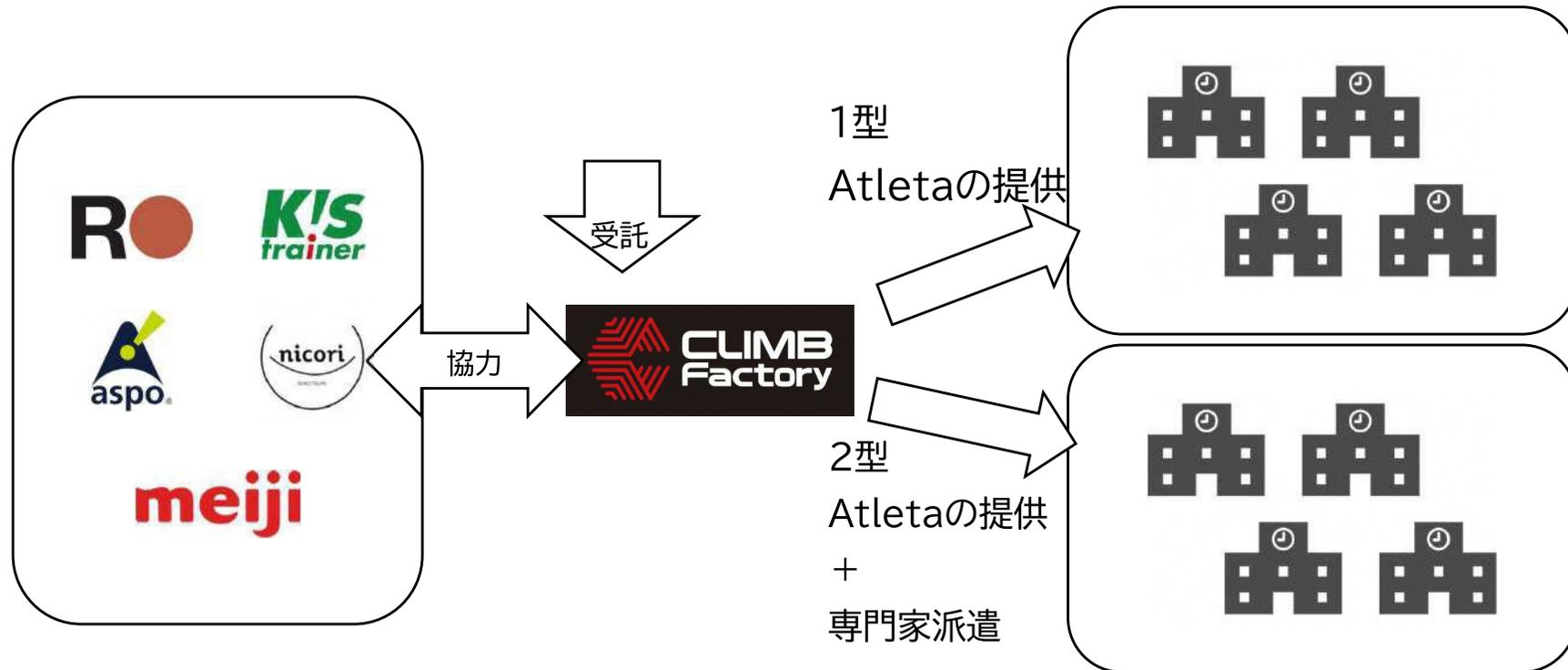


2022.06.24
監督・トレーナー・選手、それぞれが余すことなく連携し、強豪校の仲間入りを果たしたチームを支えたAtletaの活用方法とは(前編)

活用事例

自治体との取り組み

●R4年度東京都のSports-Science Promotion Clubにおける「デジタル技術を活用した運動部活動の推進におけるコンディショニングアプリの活用業務」を受託し、44校60部活に対して、「コンディショニングアプリ」と「専門家派遣」を提供



各都道府県のスポーツ強化の取り組みにてご採用

えひめ愛媛の
ジュニアアスリート発掘事業

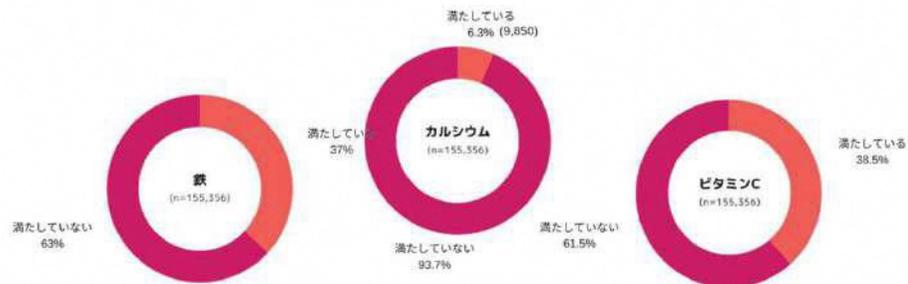
TIS Tochigi Institute of Sports Medicine & Science
とちぎスポーツ医学センター



サービス提供以外の取り組み

スポーツ現場の実態調査

高校生2451人が入力した15万日分のデータから栄養摂取状況を調査しました



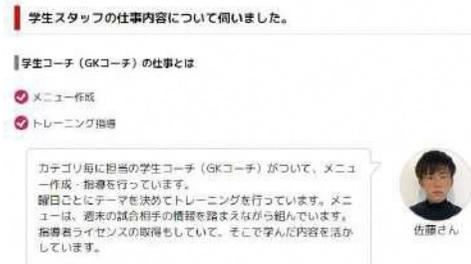
オンラインセミナー

各分野の専門家を招いたオンラインセミナーを開催しています



学生さんを支援する取り組み

インターンの受入など、学生主体の取り組みの発信などを行っています



オウンドメディア「Atleta通信」

ユーザーインタビューやコラムなどを配信しています



- 「Wリーグアカデミー」に対し「女性のカラダの知識講座」を開催



LunaLuna

当日は100名を超える選手が参加



セミナーに先立ち、全選手に月経に関するアンケートを実施し、調査結果を発表

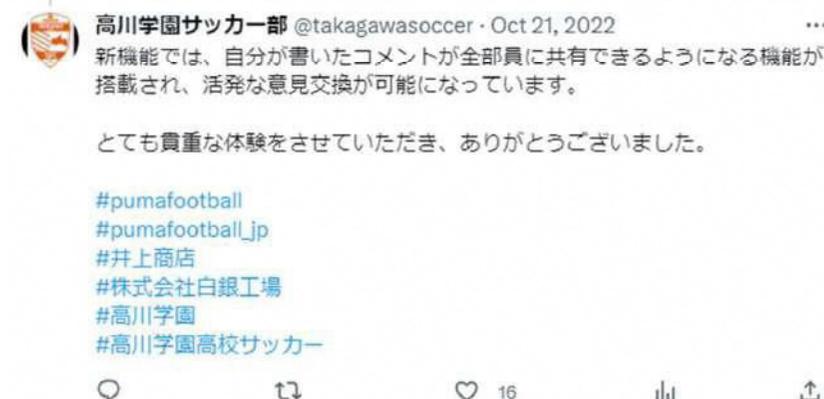
リリース

バスケットボール女子日本リーグ（Wリーグ）所属選手への調査で6割以上が月経随伴症状による競技への影響を感じていることが判明

～産婦人科医による「女性のカラダの知識講座」を開催！～



- 山口県 高川学園サッカー部の部署活動の一環として、ITサービスの企画業務体験を実施しました。



2022.12.14 プレスリリース

インターンシップを初実施！高校生が企画した技能向上、チーム力強化を目指す機能を採用しました。

～練習や試合の振り返り記録の閲覧で選手の相互理解を深める「チーム機能」を追加～

12月14日（水）より、チームメイトの振り返り記録を閲覧することでコンディションや考えを知ることができる「チーム機能」を追加します。

本機能は、『Atleta』では初めての試みとして実施した、学校法人山口高川学園 高川学園高等学校サッカー部の選手とのインターンシップによって提案された企画案を採用したものです。サービス利用者である学生の声を反映した機能の実装を通じて『Atleta』を導入する部活動やチームの技術力向上、チーム力強化へ貢献することを目指します。

【チーム機能概要】

●利用対象者：『Atleta』の利用者全員

●利用方法：

①管理者が公開対象とする項目を設定

②選手は「コンディション」画面より対象項目を入力

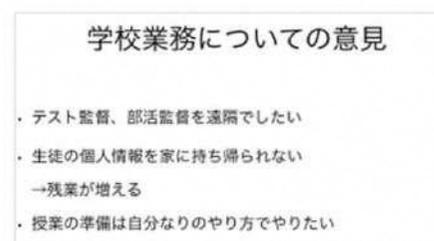
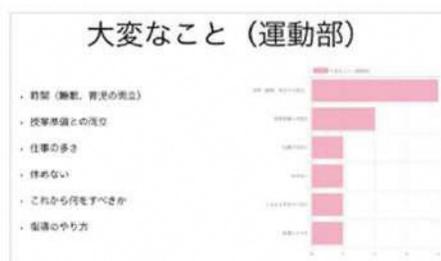
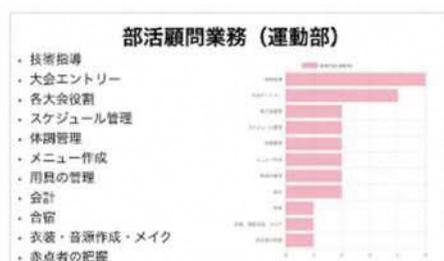
③「チーム」タブにて、日付を指定すると、チームメイトが入力した振り返りコメントなどの閲覧が可能

詳細はこちら：<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000001100.000002943.html>

- 高校教育で必修化された探求学習の一環としての「企×学協働プロジェクト」への参画。

「教員業務最適化による部活動の持続可能性の模索」

中間発表の内容抜粋



参加メンバーの感想

和田さん

大人とやり取りすることは緊張した(話す、メールなど)。教員業務は本当に大変だなと実感した。大人になって仕事にしたらこんな感じかな、と想像できた。

岩崎さん

企業と連携することに想像もつかなかったし不安だった。問題について考えるなかで「こんな感じなんだな」思ったよりも柔らかな雰囲気だった。

榎本さん

部活人口減少も知らなかった。ヒアリングする中で先生の大変さを知ることができ、新しく勉強できたことがたくさんあった。

岡野さん

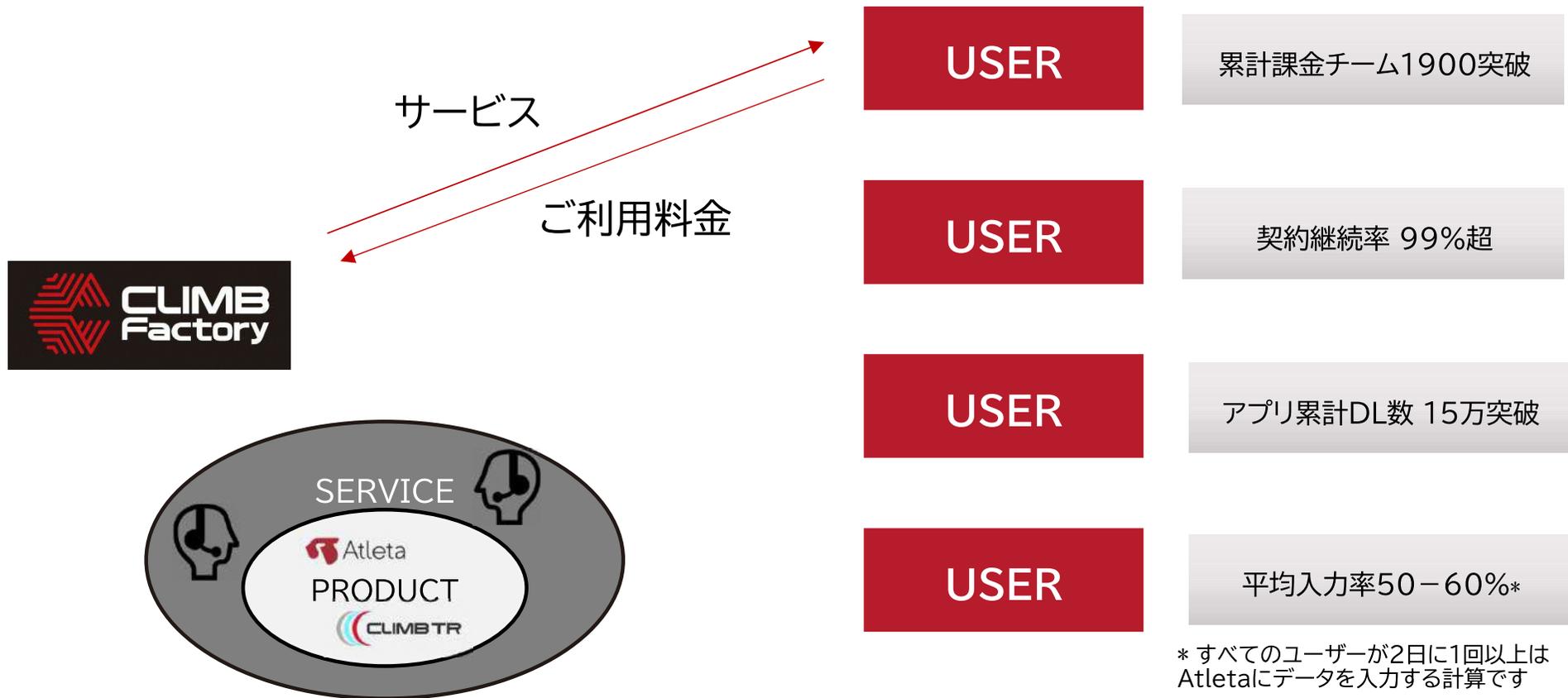
学ぶことが多く、毎時間新鮮だった。感覚では分かっていたが、先生の業務が大変なことを知り、先生に甘えてきたと感じることもあった。自分たち次第で先生の業務も減らせるかもしれない。

渡壁さん

そこまで難しい課題だとは思わなかったが、直接聞くと思ったより現場も進んでいた。「先生の業務を根本的に変えなきゃいけない」という人も。自分たちの中でももう少し深くいけたらと後悔。



毎月利用したアカウント分だけご利用料金が発生する
サブスクリプションモデルで高い利用率を誇ります



Software as a Serviceとしての強み

単にシステムを提供するだけにとどまらず、たくさんのユーザーの成功事例・活用ノウハウをお客様に合わせてご提供できます

* すべてのユーザーが2日に1回以上は Atletaにデータを入力する計算です

パートナーシップ



システム連携



LunaLuna



サービス連携

スタディ
サプリ

meiji



マーケティング連携



bitfan

ケガゼロ
プロジェクト

OMRON



雪印メグミルク

エキスパート連携

DOCTOR
Dr.ARMS

KTC
KYOTO TRAINING CENTER

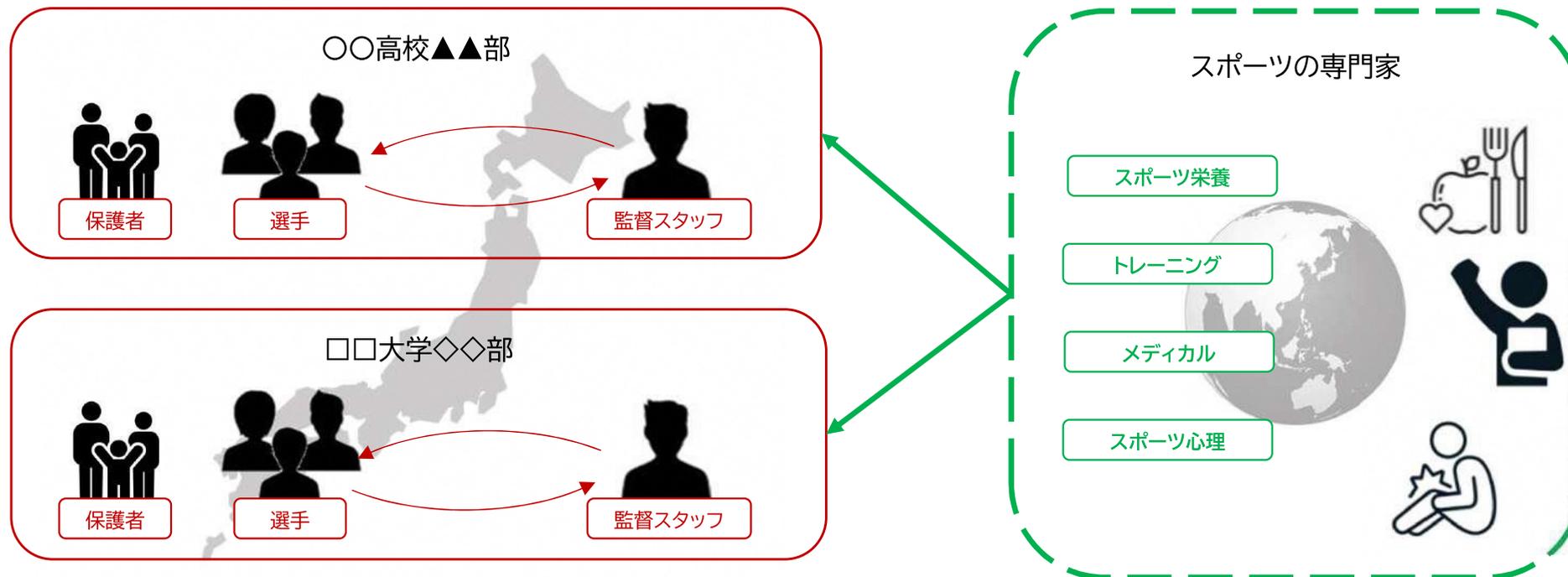
サポート



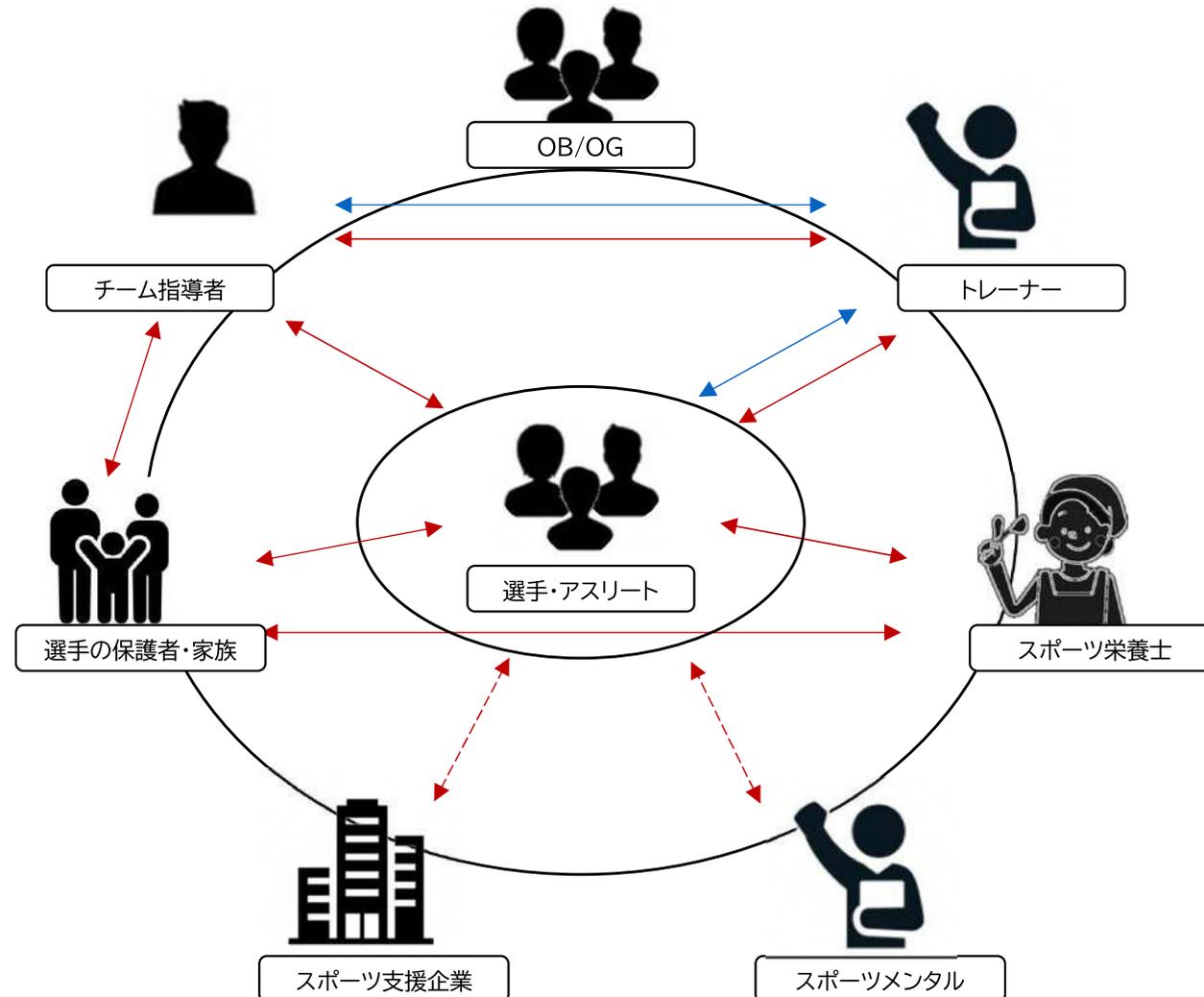
あらゆる企業・チーム・リーグ・専門家との連携を通じ
スポーツ界の良い循環を生み出してまいります

一つのチームやジム内部の効率化やコミュニケーションサポートで完結せず、サービスを通じた新しいつながりやコミュニケーションを生み出していく

イメージ



選手のパフォーマンスやコンディショニングを支えるあらゆるステークホルダー(専門家)をつなぐプラットフォームとなり、情報共有を促す





マネジメント・チームビルディングを目的とした

エンタメ研修



廃線となったバスターミナル

【事業内容】

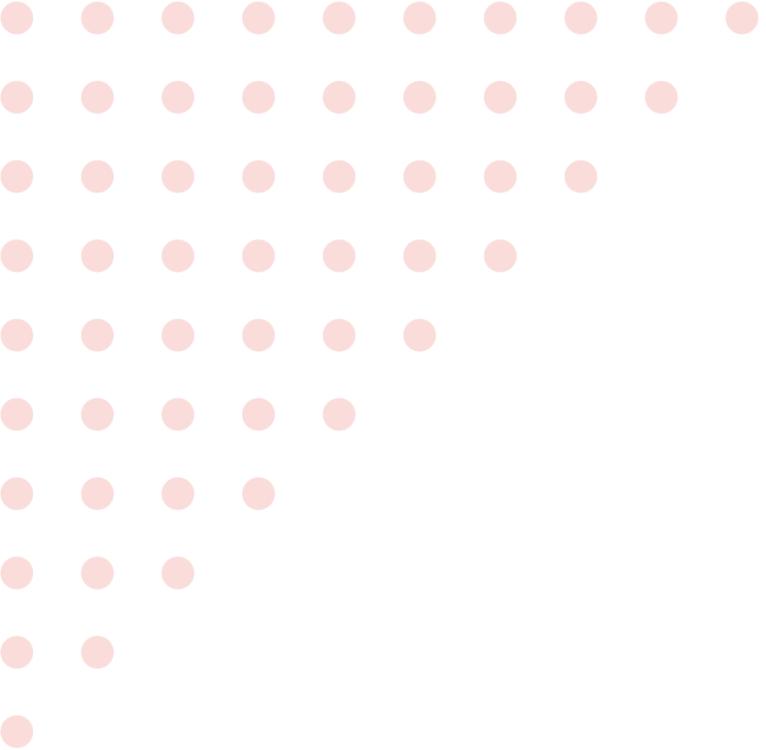
採用事業
* 外国人, 留学生

エンタメx○○
研修事業
イベント事業
地域活性化事業

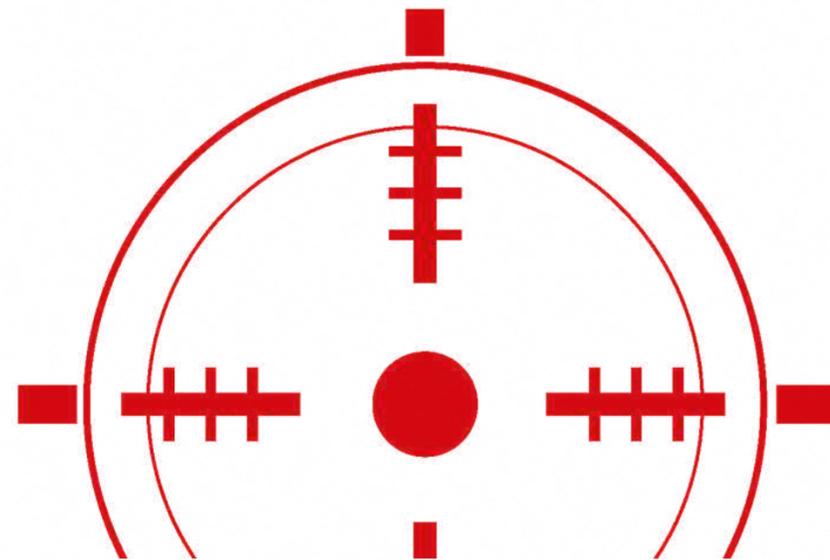


株式会社二加屋
人財コーディネート事業部
キャリアコンサルタント
西野英男
趣味: サバゲー・キックボクシング
現場監督→広告代理店→人材業界へ





エンタメ × ○○



SEKISABA

赤サバ

エンタメ研修の第一弾！！

エンターテインメントの力

- **ストレス軽減:** エンターテインメント要素を取り入れることで、従業員のストレスを軽減し、リラックスした環境を提供します。
- **チームビルディング:** ゲームやシミュレーションを通じて、チームワークやコミュニケーションスキルが向上します。
- **創造力の刺激:** エンターテインメントは創造力を刺激し、従業員が新しいアイデアを生み出すきっかけとなります。

脳科学の観点:

楽しい経験はドーパミンの分泌を促進し、学習能力や記憶力を向上させます。

心理学の視点:

楽しみながらの学びはモチベーションを高め、従業員のエンゲージメントを向上させます。

キャリアコン視点:

エリクソン、バンデューラともに子供の成長は「大人の素振り」「環境」が影響するという理論を提唱。ミラニューロンという神経細胞も模倣しようと脳が働く。子供への良い影響を与える意味でも輝く大人を目指して頂きます。



成果の可視化

京都アクアリーナで、MIZUNOさんスタッフへの体験研修の実施

2024.6.18開催



| 項目と評価基準 | 赤サバ特性診断書 |
|---|--|
| <p>1. 評価基準: 指示が明確だったか、チームをまとめたか 評価方法: 1 (全くない) ~ 5 (非常に高い)</p> <p>2. 協力性 評価基準: 他のメンバーとどれだけ協力したか 評価方法: 1 (全くない) ~ 5 (非常に高い)</p> <p>3. 問題解決能力 評価基準: トラブル時に冷静に対処できたか 評価方法: 1 (全くない) ~ 5 (非常に高い)</p> <p>4. コミュニケーション能力 評価基準: 意思疎通がどれだけうまくできたか 評価方法: 1 (全くない) ~ 5 (非常に高い)</p> <p>5. ストレス耐性 評価基準: ストレス下でのパフォーマンス 評価方法: 1 (全くない) ~ 5 (非常に高い)</p> <p>6. 戦略的思考 評価基準: 計画を立てて実行できたか 評価方法: 1 (全くない) ~ 5 (非常に高い)</p> | <p>名前: [REDACTED] 日付: [REDACTED]</p> <p>1. リーダーシップ 評価: 1 2 3 4 5 コメント: 作業を完了する時に、積極的に意見を述べて伝えることができて、リーダーシップがとれた。</p> <p>2. 協力性 評価: 1 2 3 4 5 コメント: 作業の全体が見えていた時に、声かけをすることで、周囲のメンバーに協力してもらえた。</p> <p>3. 問題解決能力 評価: 1 2 3 4 5 コメント: フラワーを持っていて、机に置いておくことに決まっていたので、正面突破で無理やり攻めたり、周りを見ていて対応がうまくいった。</p> <p>4. コミュニケーション能力 評価: 1 2 3 4 5 コメント: しっかり作業通りに動いた時に、コミュニケーションがうまくとれて、作業がスムーズに進んだ。</p> <p>5. ストレス耐性 評価: 1 2 3 4 5 コメント: 自分だけが負けてしまうのではないかと、緊張感があり、心拍数が上がったが、冷静にこなした。</p> <p>6. 戦略的思考 評価: 1 2 3 4 5 コメント: しっかり作業を立て、相手の作務や行動を把握して、話を通りにこなした。</p> |
| <p>診断方法</p> <p>1. セルフ評価 参加者自身が各項目を評価し、自己理解を深める。</p> <p>2. ペア評価 ペアやチームメイトが互いに評価し、客観的なフィードバックを得る。</p> <p>3. グループディスカッション 各項目についてグループで話し合い、相互理解を促進。</p> <p>4. 教師・ファシリテーター評価 教師やファシリテーターが参加者の評価をサポートし、総合的なフィードバックを提供。</p> | |

成果の可視化

ひらかたパークにて、ひらパー×NTTコラボ研修

2024.6.20開催



| 項目と評価基準 | 赤サバ特性診断書 |
|---|--|
| <p>1. 評価基準: 指示が明確だったか、チームをまとめたか 評価方法: 1 (全くない) ~5 (非常に高い)</p> <p>2. 協力性 評価基準: 他のメンバーとどれだけ協力したか 評価方法: 1 (全くない) ~5 (非常に高い)</p> <p>3. 問題解決能力 評価基準: トラブル時に冷静に対処できたか 評価方法: 1 (全くない) ~5 (非常に高い)</p> <p>4. コミュニケーション能力 評価基準: 意思疎通がどれだけうまくできたか 評価方法: 1 (全くない) ~5 (非常に高い)</p> <p>5. ストレス耐性 評価基準: ストレス下でのパフォーマンス 評価方法: 1 (全くない) ~5 (非常に高い)</p> <p>6. 戦略的思考 評価基準: 計画を立てて実行できたか 評価方法: 1 (全くない) ~5 (非常に高い)</p> | <p>名前: [REDACTED] 日付: [REDACTED]</p> <p>1. リーダーシップ 評価: 1 2 3 4 5 コメント: 指示はできていはいわがいが、周りをフォローするのはできておもしろい。</p> <p>2. 協力性 評価: 1 2 3 4 5 コメント: 初めはのちろと戦略を話し行動できた。</p> <p>3. 問題解決能力 評価: 1 2 3 4 5 コメント: 冷静 目的をもって行動するが、うまくいはいいときはふれてしまう</p> <p>4. コミュニケーション能力 評価: 1 2 3 4 5 コメント: 会話を意識して行動していたが、うまく伝わらない場面もあった</p> <p>5. ストレス耐性 評価: 1 2 3 4 5 コメント: 制限をうまく利用して戦略を立てて行動できた</p> <p>6. 戦略的思考 評価: 1 2 3 4 5 コメント: 計画をみんなで作るがその通りには実践できていないか周りをみることも欠けていた。</p> |
| <p>診断方法</p> <p>1. セルフ評価 参加者自身が各項目を評価し、自己理解を深める。</p> <p>2. ペア評価 ペアやチームメイトが互いに評価し、客観的なフィードバックを得る。</p> <p>3. グループディスカッション 各項目についてグループで話し合い、相互理解を促進。</p> <p>4. 教師・ファシリテーター評価 教師やファシリテーターが参加者の評価をサポートし、総合的なフィードバックを提供。</p> | |



「ゲームを考える」というところを「仕事に置き換えて考えてみる」ところがおもしろい！

子供のようにはしゃいで、感情を前面に出せる機会があることはチームにとって重要なことだ！

スパイ戦では判断軸を他人に任さない大切さを実感した！

実践している様子を観察している人からフィードバックをもらえる環境はすごく学びになった！



VARIATION

01

【研修】

第一弾として赤外線装置を使った赤サバ研修はマネジメント・チームビルディングに効果を発揮します。

02

【採用】

面接時にカードゲームや謎解きなどを使い、個人の思考や協調性などの行動特性を把握することができます。

03

【イベント】

企業・団体内のレクリエーションや交流の場を提供。地域資源を活用した地域活性化イベントの企画・運営を実施します。

研修の目的

「楽しみながら学び、自ら気づく研修」

3つの気づきを提供

自分発見

非日常体験においての意外な自分自身の思考や行動が見つかります。

相手理解

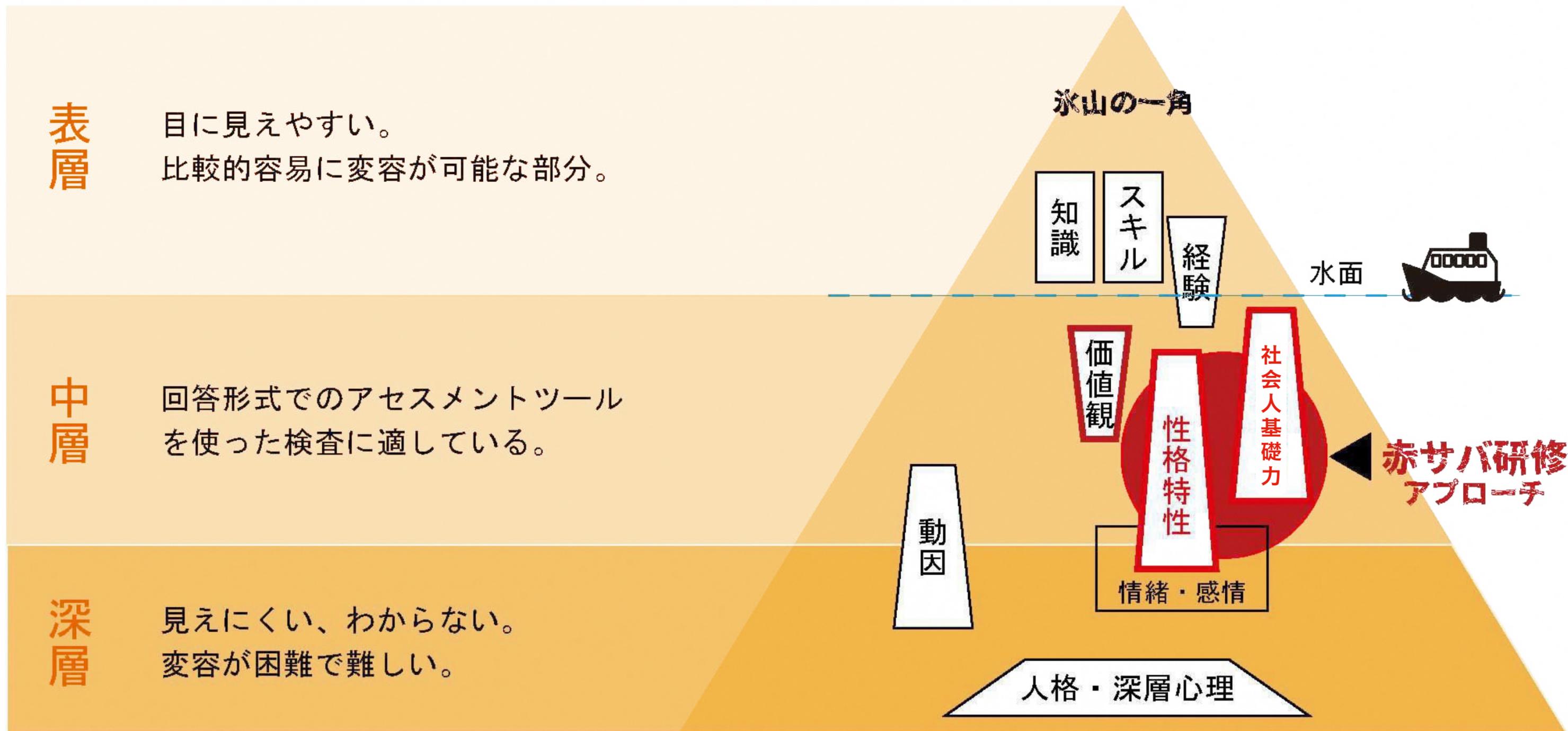
普段見ることのない他人の思考・行動特性を知ることができます。

チーム理解

組織で動くことの難しさを感じると同時にチームで動く一体感を学びます。

エンタメから学び、日常生活に置き換えることで組織力向上を目指します。

赤サバ SEKISABA 研修の狙い

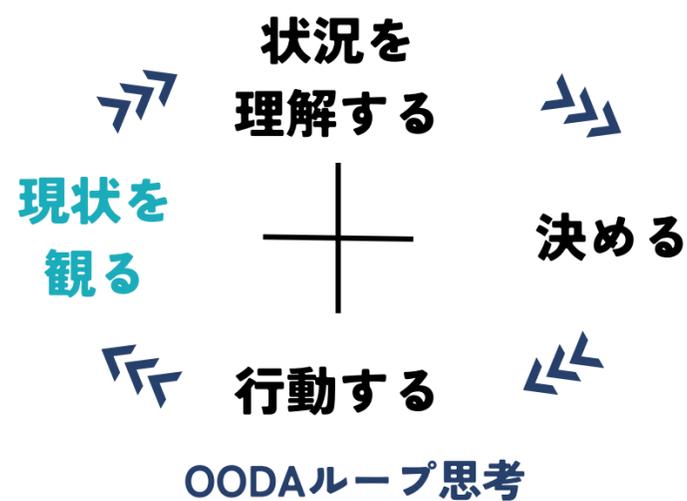


「社会人基礎力」とは、「前に踏み出す力」、「考え抜く力」、「チームで働く力」の3つの能力（12の能力要素）から構成されており、「職場や地域社会で多様な人々と仕事をしていくために必要な基礎的な力」

研修MENU

狙い：役割、状況に応じた環境変化に対応する力をエンタメから学ぶ

身につくスキル



期待できる効果

コミュニケーション力
リーダーシップ力
マネジメント力
判断力
行動力
瞬発力



大統領フラッグ戦

大統領を決め、中央フラッグを相手拠点に押し込むゲーム。大統領がHITされるとゲーム終了。チームでの役割、作戦が試されます。



スパイ戦

ゲーム前半は味方であって、後半は相手チームに寝返るゲーム。スパイがいることで心理的にも揺さぶりをかけ、個性を引き出します。

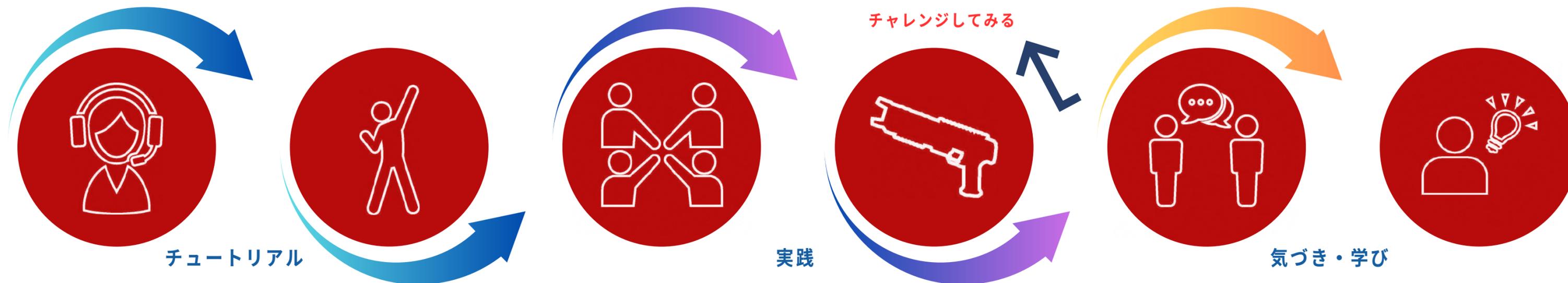


復活カチカチ戦

ひたすら相手を倒すゲーム。HITをうけるとカウンターを10回カチカチすることで復活。いかに回避しながら相手を倒せるか。連携が求められます。



Time schedule



ルール説明

大統領選やスパイ戦
復活カチカチ戦などの
ルール・勝利条件の
説明をおこないます

- ・研修の目的や要素
- ・リーダーの役割
- ・役割分担
- についても説明

リーダー決定

チームの中心となって
目的・目標を設定
それらを達成するために
仲間をファシリテートする

- ・楽しむ
- ・勝ちに行く
- ・積極的に動く
- などを設定

作戦会議

5分程度を目途に
話し合いを行い
チームの目的・目標を
達成するために
それぞれの役割・作戦を
決める

- ・アタッカー
- ・サポーター
- ・ディフェンダー
- などを設定

ゲーム

1ゲーム 3分間
陣地交代し裏表戦を1セット

1時間に3~4ゲーム開催
5時間開催で15ゲーム程度

チームバランスをみて
メンバー交代を実施

振り返り

チーム内での確認作業
目的・目標通りに動けたか

- ・うまくいった点
- ・改善点
- ・気づき
- ・相談
- ・反省

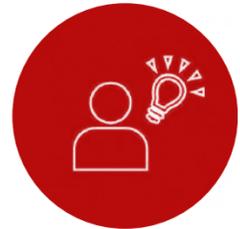
シェア

参加者全員に対して
それぞれの作戦や気づきを
発表して頂きます

お互いの考えを
知ることで
気づき・学びを共有



Key point



シェアタイム

作戦会議と振り返り

- キャリアコンサルタント
- リーダー

それぞれの視点でのファシリテートをもとに自分の感じたことや気づいたことを、共有することで自分発見・他人理解・チーム理解へつなげます。

ゲームマスターがいなくてもチーム内で意見が活発になる仕組みを提供します。

ゲーム分析Option



複数台のスマホをZOOM等に接続

ZOOMなどの録画機能を活用

キャリアコンサルタントの視点や参加者の方々の視点でそれぞれの行動について振り返りを行い、日常生活における場面などに置き換えた場合、どのような行動ができるかなどのディスカッションに活かしていきます。行動特性評価シートなどを活用しながら個性・特徴を把握できるようにしております。

*撮影動画に関しては後日、キャリアコンサルタント視点の振り返りレポートと動画をお送りいたします。また参加者のスマートフォンを活用させて頂くことで、撮影機材などのコストダウンを図っています。

行動特性評価シート

| Competency | Game1 | Game2 | Game3 | Game4 | Game5 | Game6 |
|------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 準備 | ○ | △ | △ | △ | △ | △ |
| 積極性 | ○ | △ | △ | △ | △ | △ |
| 協賛性 | ○ | △ | △ | △ | △ | △ |
| 誠実性 | ○ | △ | △ | △ | △ | △ |



赤サバ研修を終えて。

本来は何も考えず行動したいが、自分よりも何も考えず行動する人がいると、自分は考える側にまわる。

他のチームが何を考えているのかを知ることによって、自分たちの戦略に役立てることができた ⇒ チームのコミュニケーションが生まれた

チームとは、個を支え合う集合体だと感じた。

チームを動かすために決め事、共通理解があるとパフォーマンスが上がると思いました。

会社で一緒に取り組んでいるメンバーは、赤サバであっても性格が全然変わらなかった。普段から素で接している証拠なのかもしれない。また、子どもたちの名前は全く知らなかったですが、みんなと仲良くなり、大切なのは名前ではなく、共通目標だと思った。

赤外線サバゲーは、ただの遊びではないと思った

体験を通じて、仲間と協力することや臨機応変に対応することの大切さ、作戦を立ててそれ通りに動く難しさなどがよくわかりました。また、そのことについて考える機会にもなったと思います。

委員会の委員長など積極的にやれるかもしれない。

戦略と行動、反省を繰り返すことで、チームとしても個人としても上達する

心躍りました。早く仲間に体験してもらいたいです。





サバゲー研修を終えて。

全体の感想としては、非常に頭を使うゲームであり、体力、精神面共にとても疲れるゲームだなと思いました。特に、チームの連携に関していうと、それぞれが初心者であったために、これがサバゲーのいわゆる「お決まり」の行動ができない状況にありました。そんな中でも、一人一人がしっかりと意見を出し、ある一本の目標に対して思考し行動できたことは、これから先のさまざまな環境に飛び込んでいくための重要な経験であり、自ら率先して行動するような「勇気」を学ぶことができました。

チームメンバーの中に分析力が高いメンバーがいることに驚きました。全体を把握して、その時に「1番目的を達成できそうな選択肢」をとっている様子から、自分には足りていない情報収集能力の必要性を他者から感じました。どんな場面でどんな能力をとピンポイント答えるのは難しいですが、瞬間の連続の中で、それぞれの能力が淀みなく流れるかのように使われていたように思いました！

とても楽しくみんなとも仲が深まったと思いました。サバゲーを通してここまで仲良くなれるとは思いませんでした。サバゲーのイメージは、本気でサバゲーを楽しみたい人のやるものだという固定概念や先入観がありましたが、実際にやってみてとても面白く、コミュニケーションも取れて色々な人と仲良くなれるとてもいい競技、スポーツだと強く感じました。非常に楽しく学びの多い体験を有難う御座いました！

よく学校の先生が「考えるな感じる」と言っていて、あ、こう言うことだと感じた体験でした。チームの仲も深まってとても楽しく活動できました。また、いろんな状況でやってみると攻め方とか守り方とかが変わってきて次はこうしようあしよう仲間と話すのがとても楽しかったです。ありがとうございました！

見えないところで誰が何をしているのかわからない状況で自分がどれだけの動きができるかがとても難しかったです。チーム内で守りつつ守られつつ動いていくのが新鮮ですごく楽しかったです。いつもなら誰かが中心となって物事を進めることが多いけど、チームみんながまとまって意見交換、行動できたのがすごくよかったです。

チームとはお互いの共通の目標を持って、人員の考えや思いを尊重しながら、それぞれの行動に責任を持つような集団であると感じました。

10禁GUNを使ったBB弾ゲーム研修



学生団体トンガリーズ様 サバゲー研修

〇〇〇〇

赤サバイバルイベント写真。



〇〇〇〇

大阪南港ODP室内赤サバイバルイベント

〇〇〇〇

商業施設内、赤サバイバルイベント写真。



〇〇〇〇

イズミヤ様、赤サバイバルイベント

株式会社二加屋

実績



洲本市廃校体験会

2023.8月開催

主催：株式会社二加屋
協力：浜田化学株式会社
洲本市役所

BtoC体験企画

参加人数：6名



池田市グリーンマルシェ

2023.9月開催

主催：グリーンマルシェ実行委員会
運営：株式会社二加屋
協力：グリーンマルシェ実行委員
Board dragon works

BtoCイベント

参加人数：10名



大阪中津万博 シューティング

2023.10月開催

主催：なかつ万博実行委員会
運営：株式会社二加屋
協力：なかつ万博実行委員会

BtoCイベント

参加人数：51名



ロッチル inひらかたパークイベント

2023.11月開催

主催：ロッチル実行委員会
運営：株式会社二加屋
協力：合同会社mano

ロッチル実行委員

Board dragon works

名古屋ガンショップ

BtoCイベント

参加人数：24名

株式会社二加屋

実績



神奈川県学生団体
トンガリーズ研修

2023.12月開催

主催：株式会社二加屋
学生団体トンガリーズ
協力：学生団体トンガリーズ
ATACKKERフィールド

BtoCイベント
参加人数：10名



洲本市体育館
赤サバ研修イベント

2023.12月開催

主催：株式会社二加屋
協力：NTT西日本
(QUINTBRIDGE)
洲本市役所
合同会社mano
株式会社グッドワーク
日本青年会議所

BtoC・BtoBイベント
参加人数：25名



企業研修デモンストレーション

2024.2月開催

主催：株式会社二加屋
協力：大伸社ディライト(株)
Seaside Studio CASO

BtoBイベント
参加人数：12名

*再度企業リクリエーション決定
(2024年内開催予定)



大阪デザイン振興プラザ
室内戦イベント

2024.2月開催

主催：株式会社二加屋
協力：合同会社mano
大阪デザイン振興プラザ
畿央大学学生

BtoCイベント
参加人数：17名

*同場所にて3月30日にも開催予定

株式会社二加屋

満員御礼!!
ありがとうございます。今回参加が間に合わなかった方は、今後も企画をしておりますので、是非ご参加ください。

広大な敷地で赤外線レーザー体験ができます！
in あざいカルチャー&スポーツビレッジ

※外装検査等で安全！ ※射撃を体験できます！
※射撃が、大興奮！

申し込みQRコード

| | |
|--------|------------------|
| 料金(1名) | 2,000円(レンタル料込) |
| 日時 | 4月14日(日)12時から13時 |
| 場所 | 長浜市野洲町730 |
| 持ち物 | 室内用シューズ |
| 駐車場 | 無料駐車場あり |

113 Ayasaka S., Aizai Chu, 57 11345



長浜市廃校でサバゲイVENT

2024.4.14 (日) 開催

主催：長浜地域おこし協力隊
滋賀県立大学サバゲサークル
協力：株式会社二加屋

BtoCイベント

参加人数：27名(申し込み)
運営スタッフ：大学生10名

アンディのサバイバルGAME
生き残るのは誰だ!?

開催日 4月6日(土)~4月7日(日)
開催時間 1部 11:00~13:00
2部 15:00~17:00
開催場所 イズミヤSC・アンディ泉北店
旭陽館裏側ハートフル広場

赤サバとは!?
赤外線レーザーゲームなので、小まめに目薬を点眼しおまめに水分補給を！
※ゲーム終了後は必ず目薬を点眼してください。
※ゲーム中は必ず目薬を点眼してください。
※ゲーム中は必ず目薬を点眼してください。

弾はできません!

利用方法
①当日は、1部と2部のいずれかを選択して参加してください。
②当日は、1部と2部のいずれかを選択して参加してください。
③当日は、1部と2部のいずれかを選択して参加してください。

※アンディ泉北店 TEL: 072-570-0884



イズミヤSC・アンディ泉北店

2024.4.6,7 (土)(日) 開催

主催：イズミヤSC・アンディ泉北店
運営：株式会社二加屋
協力：堺eスポーツ協会

BtoCイベント

参加人数：200名以上想定
4/11追記 **700**名近い参加実績

やるうぜ!
赤サバ
せき

5/11 (土) 10時~13時
対象年齢なし：親子参加可能

**体験型Eスポーツ
参加者募集**
無料体験開催!!

赤外線を使ったサバイバルゲームを体験したい方は是非！子供も大人もOKです!

開催場所 〒564-0052
大阪府吹田市広芝町19-31
総合型地域スポーツクラブ

5月のE-SPARKさんの開放日に出店させていただきます!!
株式会社二加屋 ☎ 080-3767-0884
meil: h_nishino@nikaya.jp 担当：西野

e-spark

2024.5.11 (土)開催
会員向けイベント
一般参加可能

株式会社二加屋



FULALIKYOBASHI実証実験イベント

2024.6.30（日）開催

およそ**150名**の来場者

主催：株式会社二加屋

協力：イオンモール(株)

(一社) OIOI他

多様性ボードゲームIROIRO

ソリッドソニック株式会社

BtoC実証実験イベント

車いすサバゲー及び

聴覚障がい者へ向けた

コンテンツの提供など



京都市連携企業に認定

京都アクアリーナイベント

8/18（日）**160名**枠

満員御礼

主催：株式会社二加屋

協力：ミズノ株式会社

京都市

京都市副市長の視察

ジェイコム取材あり

株式会社二加屋



歌島バスターミナル跡地

2024.10.11（金）開催

協力：西淀川区役所

経営者・人事担当者向けに開催
診断ツールを使って内面にあるものを
把握しながら、ゲームで検証する体験



京都アクアリーナ

西京極総合運動公園スポーツフェスタ

2024.10.19（日）

協力：ミズノ株式会社

堺eスポーツ協会

赤サバ×eスポーツ「ぷよぷよ大会」

初の試みとして開催



奈良県三宅町イベント

準備中

主催：株式会社二加屋

一般社団法人imagine

協力：三宅町

BtoCイベント

地域の子供、子育て世代へアプローチ

体験型E-SPORTS



160名満員御礼



第一部 10時~12時
第二部 14時~16時

弾が出ない、赤外線を使うので安心・安全です。

開催日 2024年8月18日 (日)
開催場所 京都アクアリーナ2階ホール部分
〒615-0846 京都府京都市右京区西京
極徳大寺団子田町6 4
問い合わせ先
京都アクアリーナ (075-315-4800)



「防災×エンタメ」イベント
2024年12月 協力：自治体・自衛隊





観光エンタメ研修

まちごとフィールド計画

提供する価値

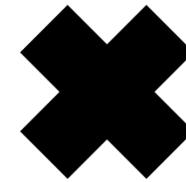
人が集まる街へ

そこにしかない体験

お城



価値の掛算



廃校



宿場町



地域資源を活用した研修ツアー

工場



唯一無二の研修かつ地域活性化に繋がる仕組み

施設、大学という概念を外して スポーツ×○○、エンタメ×○○という発想



イベント・体験型eスポーツ化、大会化
エクササイズ（サバゲー動作）・研修など

楽しむ・鍛える・応援する

究極の心理戦

潜入ゲーム

赤サバ SEKISABA ~スパイ戦~



裏切者は誰だ？

本心が現れる！

疑って戦うのか？

思いつくことはやるのか？

最後まで信じられるか？

疑心暗鬼に！

心揺さぶる心理戦！





体験会の提供もごさいますので、下記より「体験会」についてお問合せ下さい。

h_nishino@nikaya.jp

担当：西野まで





簡単で気軽な汗中成分分析サービス

Nutrifull

Us

MISSION

「カラダの状態を、正確かつ簡単に可視化することで、
一人ひとりの人生を最大限に楽しくする。」

VISION

LIFELONG POSITIVITY

「生きるを、楽しみきる。
誰かの一生が、一生楽しいものになる。
そんな世界をつくる。」





Social Issue

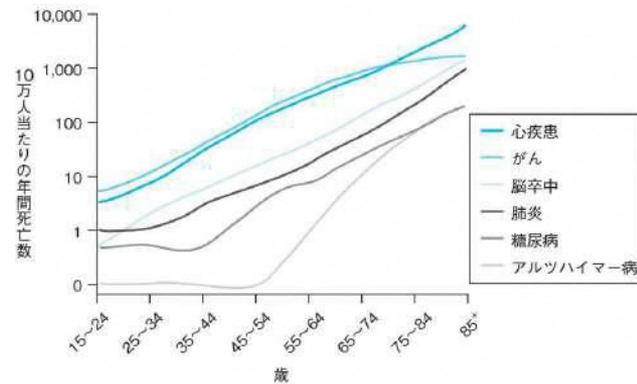
“

超高齢社会における、**社会保障費負担の増大**

137兆円

対GDP比率 22%

生物学的な**エイジングを遅らせる**必要がある



Personalized Care

肌は健康の鏡

肌(皮膚, 筋肉)に関するプロダクト・サービスを
手がける事業者はパーソナライズ化により
顧客が抱えるエイジングの悩みの本質的な改善を
目指している



Problem

パーソナライズドヘルスケアに**体液情報は有用**だが、
ヘルスケア事業者が**導入しづらい**

⁰¹ 侵襲的（肉体的&精神的）

⁰² 手間のかかる前処理

⁰³ 高い分析装置と試薬



弊社サービスのご紹介

非侵襲・簡便・低コストな郵送モデルでの分析サービスを提供

Step① 汗採取



非侵襲・簡便
汗吸収パッドを3分貼るだけ

Step② 弊社ラボで分析



独自の微量分子分析技術
低濃度の微量な汗を分析

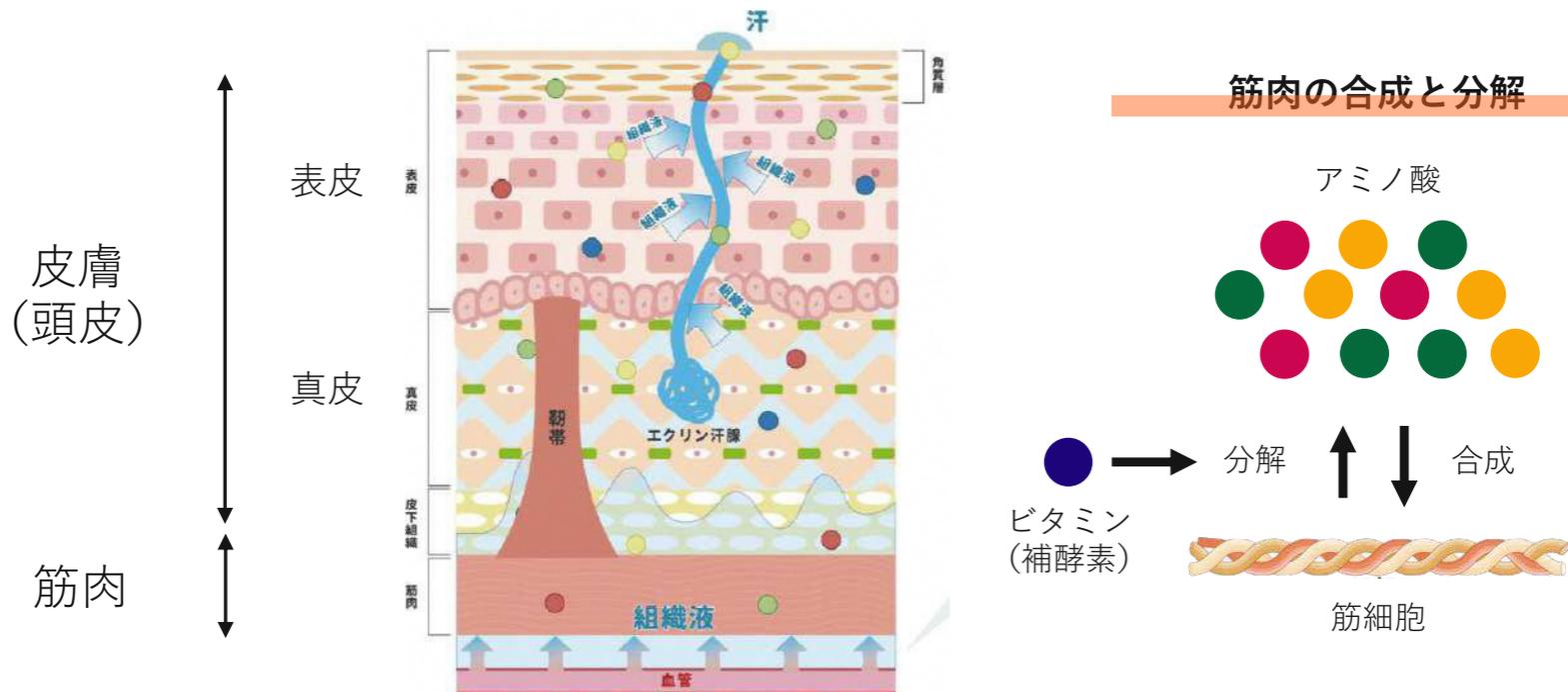
Step③ アプリで結果通知



分かりやすいUI/UX
Mobile・Webの両方に対応

汗を調べる理由

汗は細胞の周りを満たす細胞液由来であり
肌(皮膚と筋肉)を作り出す栄養(アミノ酸等)が含まれている



汗分析キットの内容



誰でも採取できる簡易キット

- 汗吸収パッチ x 2 (頬、えら)
- 精製水 x 2
- パッチ貼付けケース x 2
- 返送用情報カード
- 返送用封筒

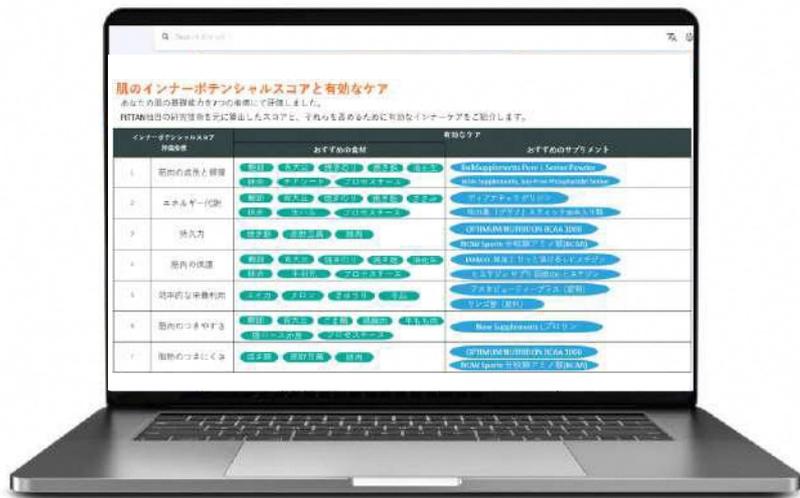
分析結果の提供

体内の13種類のアミノ酸濃度から栄養状態をスコア化



分析結果の提供

肌と筋肉の**栄養状態**、**老化度合い**が分かり、
そこから改善に必要な**食材**、**サプリ**を**レコメンド**



インナーコンディションスコア

皮膚 / 筋肉の改善ポテンシャル

老化に関わる、酸化度合いや生物学的年齢

関係する栄養素

アミノ酸/ビタミン/ホルモン/ミネラル

(大阪大学医学部 長友先生監修)

改善のための情報

関連食品情報/レシピ

(神戸学院大 栄養学部 内富先生監修)

事業者ごとのプロダクト/サービス

ビジネスモデル



オンサイト分析マシン(来年度リリース)

15分・簡単操作で
分析結果に基づいたパーソナライゼーションが可能

盃 採取パッチをセット、ボタン1プッシュの**簡単操作**



盃 カセット式で多用途展開が可能



採取3分、分析10分以内

[+α] 栄養状態把握から栄養管理までをAIでサポート

汗分析結果に基づき個別化された食事指導を提供することで
栄養管理の効率化と指導の高付加価値化に貢献

簡便な汗分析で 体内の栄養状態を可視化

独自の微量生体分子分析技術を活用した
高感度な汗分析技術で体内の栄養状態を
可視化



分析結果に基づいた 食事プランを提供

汗分析による栄養状態（主にアミノ酸）
の結果に基づいて栄養アドバイス及び食
事プランを提供

| インナーポテンシャル 評価指標 | スコア | 有効なケア | |
|--------------------|-----|---------|--------------|
| 筋肉の成長と管理 | 99 | おすすめの食料 | おすすめの食品/メニュー |

トレーナーのための 頼りになるAI管理栄養士

日々の食事に対するアドバイスをAI管理栄
養士がサポート。フィードバックの業務負
荷低減と、アドバイスの均質化を実現



各パーソナルジム独自のメソッドでカスタマイズも可能

Management Team



辻本 和也
Founder & CEO, Ph.D

- 神戸大学で機械学習を用いた生体モデリングの研究で卒業
- 京都大学医工学連携コースで半導体技術を用いた生体分析技術の分野で修士号、博士号取得
- 半導体業界で生体センシング向け小型デバイス開発
- 戦略コンサルとして新規事業立ち上げ支援
- ITコンサルとして基幹システムの開発
- 京都のVCでディープテックスタートアップ支援
- 神戸のインキュベーターでスタートアップ創出



兎山 浩崇
Founder & CTO, MS

- 香川大学で半導体技術を用いたマイクロ流体デバイス開発で修士号取得
- 島津製作所にてマイクロ流体技術を用いた小型分析装置の開発に従事
- 生体をセンシングする究極のテクノロジーを追い求める中で液体分析の民主化を目指す
- 2020-2022年 内閣府出向
- '23.8月に正式参画



西川 嘉紀
COO / CMO

- 事業会社にて、欧州・東南アジアを中心に海外営業・マーケティングに従事
- 神戸市の民間登用枠のイノベーション専門官として官民ファンド立上げ、海外スタートアップ向けアクセラ立上げ等、スタートアップ支援に従事。
- 1人1人の丁寧な暮らしとウェルビーイングな世界の実現にテクノロジーが出来ることがあると信じる
- '24.4月に正式参画



Team Member



橋本 航太郎

分析リード & KOBEラボ所長

- 甲南大学大学院理工学研究科生物学科、理学修士号
- PITTANのインターンシップとして神戸ラボ立ち上げから郵送型モデルのサービス立ち上げに従事
- 化学のノウハウ習得もセンスが良く、分析化学ノウハウを伝授した共同創業者の角田からも一目置かれる存在
- 神戸ラボの所長として日々、分析化学のノウハウブラッシュアップと、生物学の知識習得を進める若手エース



Daniel O'DONNELL

メカトロリード

- Swinburne University、工学修士号
- PITTANのインターンシップとしてメカトロニクス設計業務に従事
- 学生時代からメカトロニクス、ロボティクスのプロジェクトを多数リード
- PITTANの海外インターンとして半年間、オンサイト機のコンセプト設計に携わる
- 世界でも類を見ないチャレンジングでインパクトの大きなプロジェクトに魅了され来日してジョインを決定



永安 理久

事業開発リード

- 京都大学経済学部卒業後、ソニー株式会社に入社
- スマートフォンの商品企画に従事
- 同時に新規事業立案を行い、社内コンテストで入賞、予算を獲得
- その後、合成音声のエンタメ活用の新規事業開発をメインに
- 24.10月より地元神戸のPITTANに参画



牛越 洵也

プロダクト開発統括

- 早稲田大学創造理工学部卒業後、NECにてPHRシステムの開発をリード
- フロントエンド、バックエンド両方のスキルとナレッジを持つフルスタックエンジニア
- スクラム開発を得意としプロマネとしてPITTANのプロダクト開発を引っ張る



Advisors



ファイナンスアドバイザー
(25.4~ CFO就任予定)

オモシロック代表
足立 吉弘



知財アドバイザー

Nature Analysis 代表
野田 厚志



皮膚医学アドバイザー

大阪大学医学部教授
藤本 学, MD



メンター

i-Buc 代表
八重樫 馨, Ph.D



老化研究アドバイザー

大阪大学教授
出口 真次, Ph.D



炎症研究アドバイザー

神戸大学医学部 講師
野村 有紀, MD



研究開発総合アドバイザー

京都先端科学大学
副学長/工学部長
京都大学名誉教授
田畑 修, Ph.D.



栄養学/アミノ酸監修

神戸学院大学
栄養学部 助教
内富 蘭
Ph.D.



マイクロ流体アドバイザー

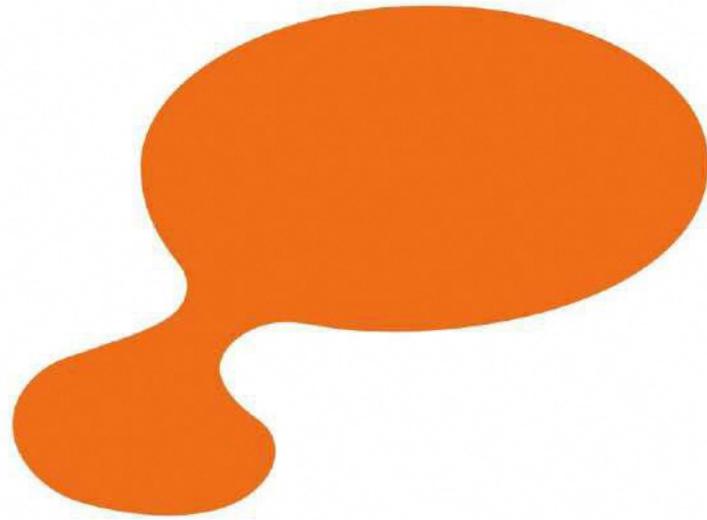
神戸大学医療創成専攻
教授
菅野 公二, Ph.D



分析チップ開発アドバイザー

京都大学医
マイクロエンジニアリング専攻
教授
土屋 智由, Ph.D





PITTAN



ICTを活用した “新しいスポーツ探究”の実現とヘルスケア

株式会社SPLYZA
広報 豊嶋 果以

自己紹介



豊嶋 果以(Kai Toyoshima)
広報・マーケティング

[出身]

- 茨城県つくばみらい市
- 2024年5月～：浜松市に移住

[職歴]

- スポーツテック/ベンチャー企業入社：2016/4～2020/4
- 株式会社SPLYZA：2020/5～現在

[資格]

- 中学校教諭一種免許状(国語)
- 高等学校教諭一種免許状(国語)

<上手くなりたいを叶える>

スポーツ

×

教育

×

ヘルスケア

商号 : 株式会社SPLYZA

設立 : 2011年5月2日

役員 : 代表取締役 : 土井寛之 取締役 : 安東清文 取締役 : ジョー・ウォーラー

所在地 : 〒430-0805 静岡県浜松市中央区相生町16-13 TEL: 053-523-7719

取引先 : NTTドコモ NTTデータ経営研究所 Apple Inc. さいたま市

SPLYZAが提供するツール



「課題発見」から「課題解決」までを主体的に行うための映像振り返りツール

「考えの可視化」
「プロセスを重要視した評価の実現」

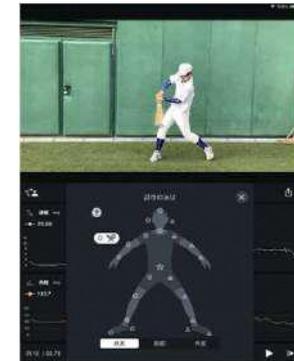
スポーツ 教育



AIによるマーカーレス3D動作分析アプリ

「課題解決力」の向上
「探究的な学習/STEAM教育の促進」

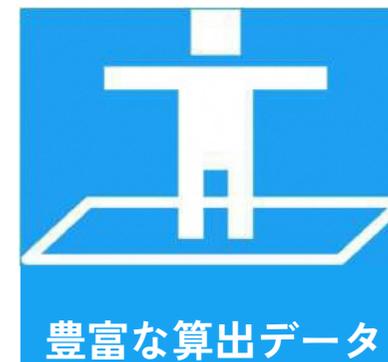
スポーツ 教育 ヘルスケア



SPLYZA Motion による課題の解決



「手軽さ×性能」による課題解決

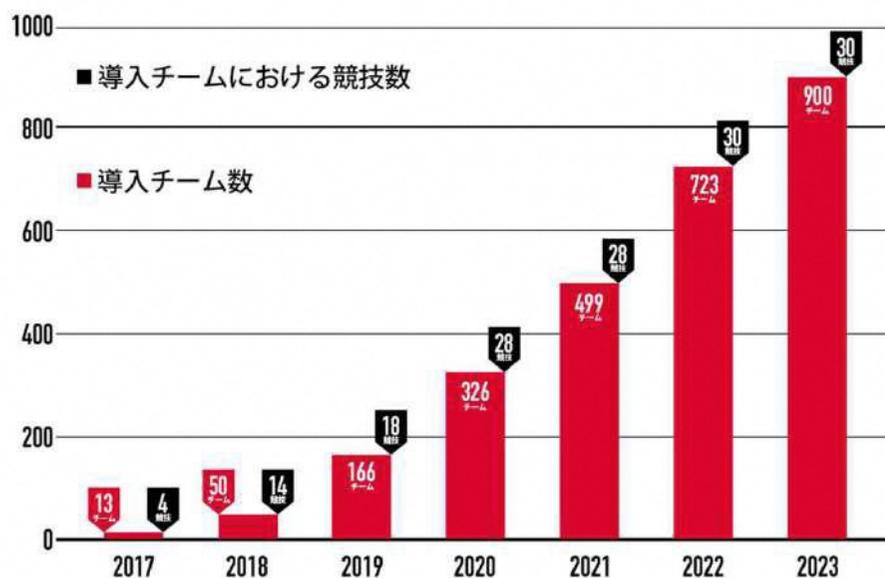


導入実績



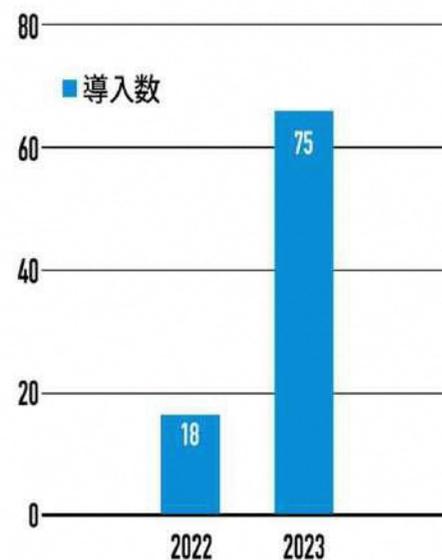
SPLYZA Teams 導入実績

30競技、約900チーム



SPLYZA Motion 導入実績

約100団体(2024年8月時点)



-  **大学・専門学校**
研究 / セミ
-  **高等学校**
探究授業 / 体育授業
-  **小学校・中学校**
探究授業
-  **ヘルスケア**
リハビリ

導入実績-自治体/大学連携



愛知県名古屋市教育委員会

埼玉県さいたま市

神奈川県教育委員会

広島県東広島市

神奈川県葉山町教育委員会

山形県西川町

山口県スポーツ協会

大阪教育大学

秋田県鹿角市

大阪社体スポーツ専門学校

大阪府岬町

東京学芸大学

京都府与謝野町



大宮アルディージャ×NTT東日本(埼玉事業部)×SPLYZA



最先端の映像分析ツールを活用し“考えるチカラを育む”「サッカー教室」



1日目
レッスン/ゲーム

2日目
「SPLYZA Teams」映像分析会
レッスン2/ゲーム

参加者の感想



参加者(小3)

自分が「どんな動きをしていたか」、
「どんな動きをすれば良かったか」が**よくわかるようになった。**



保護者

映像を活用したディスカッションで
「自分の意見を発表する・他人の意見を聞く」という活動を通して、
“気づき”が成長につながった。



コーチ

子どもたちがしっかり考えて、意見を共有し合う中で
子どもたちもスタッフにも新たな気づきもあった。
座学を終えた後のプレーで、変化がすぐ見えた。

自治体連携・実証実験事例：小学校/中学校



体育授業を通じた「考える力」の育成に関する連携協定



*体育の授業でのSPLYZA Teamsの活用風景



*思考学習/探究学習のSPLYZA Teamsの活用風景

児童/生徒の感想

- 分析して、直して、出来るようになる幅が増えたから**体育が好きになった**
- **分析する作業が楽しい**から、体育も楽しくなった
- 自分では気がつかなかったところを**友達が気づいて教えてくれた**

担当教員の感想

- 子どもたちの**主体性向上**
- 主体的・探究的・協働的な学びによる**資質・能力および技能の獲得**
- 思考プロセスや学習到達度の把握と**個々**に応じた適切な指導・助言



AIによる動作解析技術の共同研究

AIによる動作解析技術の共同研究開始



京都大学



株式会社SPLYZA

AIによる動作解析技術の共同研究開始



大阪大学
OSAKA UNIVERSITY



株式会社SPLYZA

AIによる動作解析技術の共同研究開始



吉備国際大学



株式会社SPLYZA

<京都府×SPLYZA>
ICTを活用した
“新しいスポーツ探究”の実現とヘルスケア

ご清聴ありがとうございました。



<会社概要>



<連携協定/共同研究>



<活用事例>

