BUILD カンファレンス 2026年

作って学ぶ、アジャイル × AI × デザイン思考

1.5日間



Day 2オープニング

AGORAX

ペアを組んで話しましょう！

ラウンド１

昨日一番面白かったのは？記憶に残りそうなエピソードありました？



AGORAX

ペアを組んで話しましょう！

ラウンド2

今日一番期待していることは
何ですか?



AGORAX

今日の様子を、Xでシェアしよう

ハッシュタグ

#BUILDカンファレンス

- 写真、学び、チームの進捗、なんでもOK
- 他の参加者が写る写真は、ひと声かけてから
- @fontgregory をつけてくれたら、リポストします

読み取ると、ハッシュタグ入りの
投稿画面が開きます

AGORAX

BUILD カンファレンス 2026年

作って学ぶ、アジャイル × AI × デザイン思考

1.5日間



昨日のまとめ、今日の目的と流れ

AGORAX

Day 2（11月6日）

スクラムを用いたスプリント開発（3回）、成果発表デモ、振り返り・授賞式

- **09:30 - 11:05｜朝のキックオフ & スクラム準備**
  - オープニング & アイスブレイク
  - レクチャー（スクラム入門、役割分担、AI活用パート2）
  - 本日のゴール合意 & プロダクトバックログ作成
- **11:05 - 15:45｜スプリント開発サイクル（計3スプリント）**
  - **スプリント① 前半**（プランニング ➔ インクリメント開発 ➔ 全体レビュー）
  - 🍱 ランチ休憩（50分）
  - **スプリント① 後半**（バックログ見直し ➔ レトロスペクティブ）
  - **スプリント②**（プランニング ➔ 開発 ➔ レビュー ➔ レトロスペクティブ）
  - **スプリント③（最終）**（プランニング ➔ 最終開発・デモ準備）
- **15:45 - 17:05｜デモ発表会**
  - デモ発表 パート1（発表4分＋質疑応答2分 × チーム）
  - デモ発表 パート2（発表4分＋質疑応答2分 × チーム）
- **17:05 - 18:30｜振り返り・授賞式 & クロージング**
  - チーム最終振り返り & テーマ別個人振り返り・全体共有
  - 🏆 授賞式
  - クロージング・解散



AGORAX

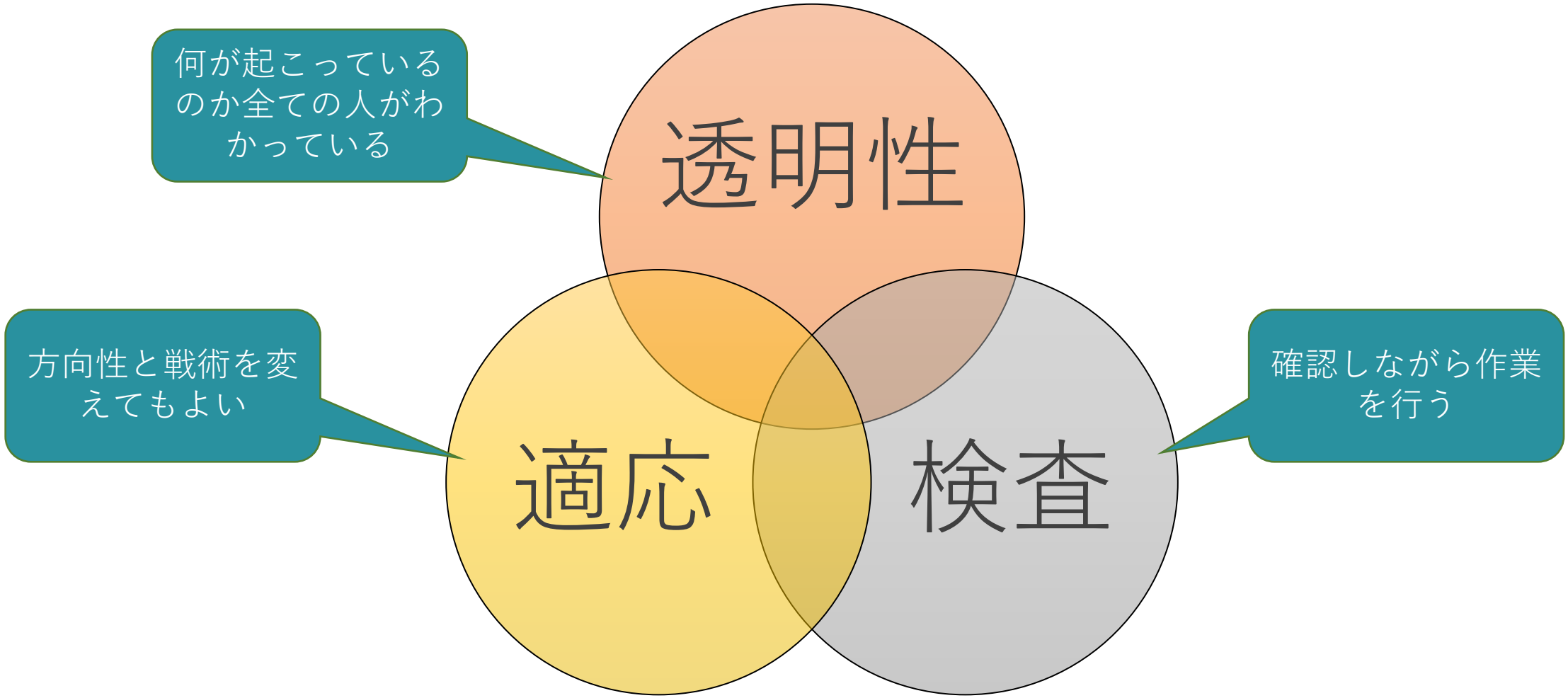


スクラムとは

ミニレクチャー

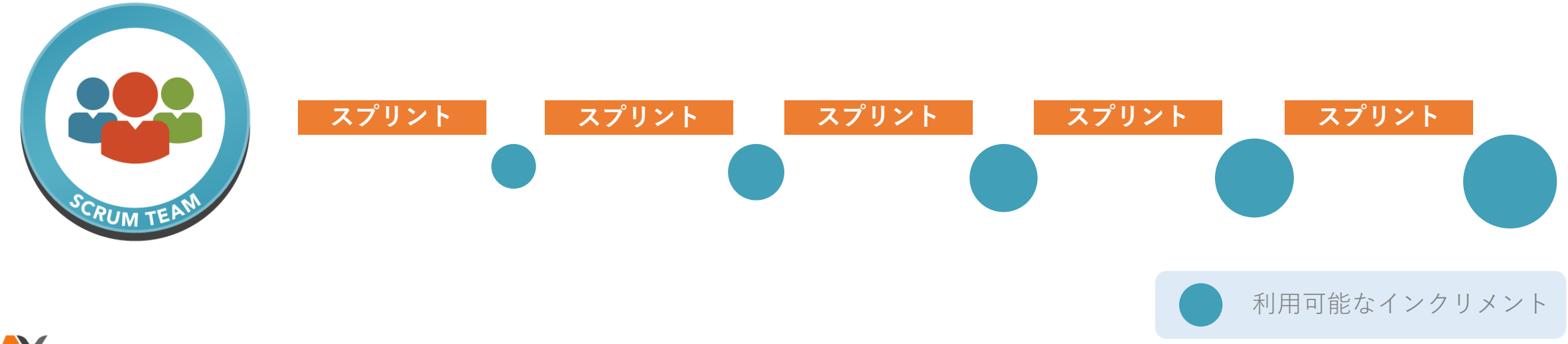
AGORAX

スクラムは経験主義の３本柱に基づいている



スクラムはアジリティーの基盤である

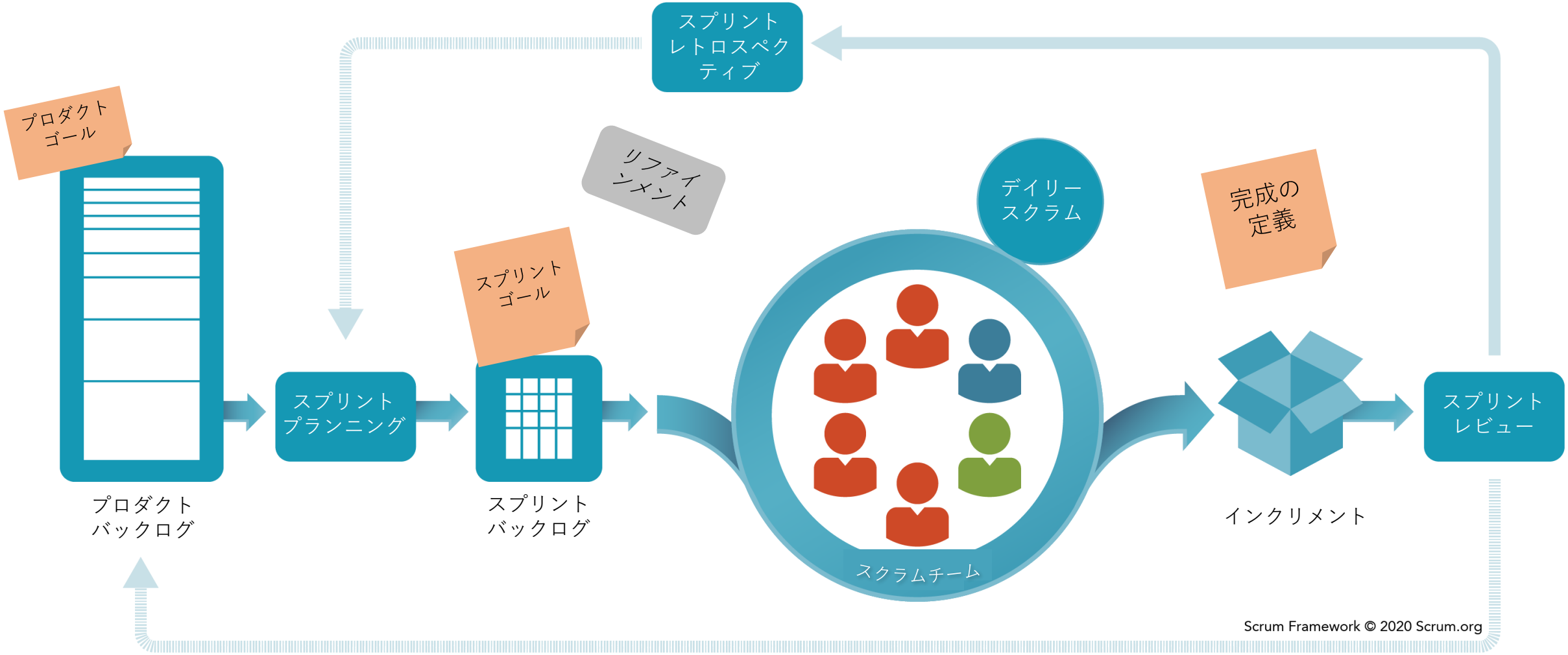
スクラムは、短く価値の高いイテレーションを繰り返しながら、透明性をもってリスクを抑え、適応することを可能にする：
・自己管理型で機能横断型のチームが
・価値ある機能を頻繁に届けるために



Scrum: What's in a Name?



スクラムの責任、作成物、イベント、確約



スクラムチームには、３つの責任がある



- プロダクトの価値を最大化する
- プロダクトバックログを管理する



- 高品質のソリューションを開発する
- スプリントバックログを作成し、管理する



- スクラムチームの有効性を高める
- スクラムを全員に理解してもらえるよう支援する



- スプリントごとに有用なインクリメントを作成する
- 自己管理型で機能横断型である

インクリメント

- 利用可能なプロダクト
- プロダクトゴールに向けた具体的なふみ石
- 「完成の定義」を満たしていなければならない
- 完成（Done）＝利用可能/検査可能

完成の定義とは？

- 確約（コミットメント）である
- プロダクトの品質基準を満たすインクリメントの状態を示した正式な記述である

例

✓レビューが完了している
（2名以上による承認）

✓コンプライアンス規約に準拠している

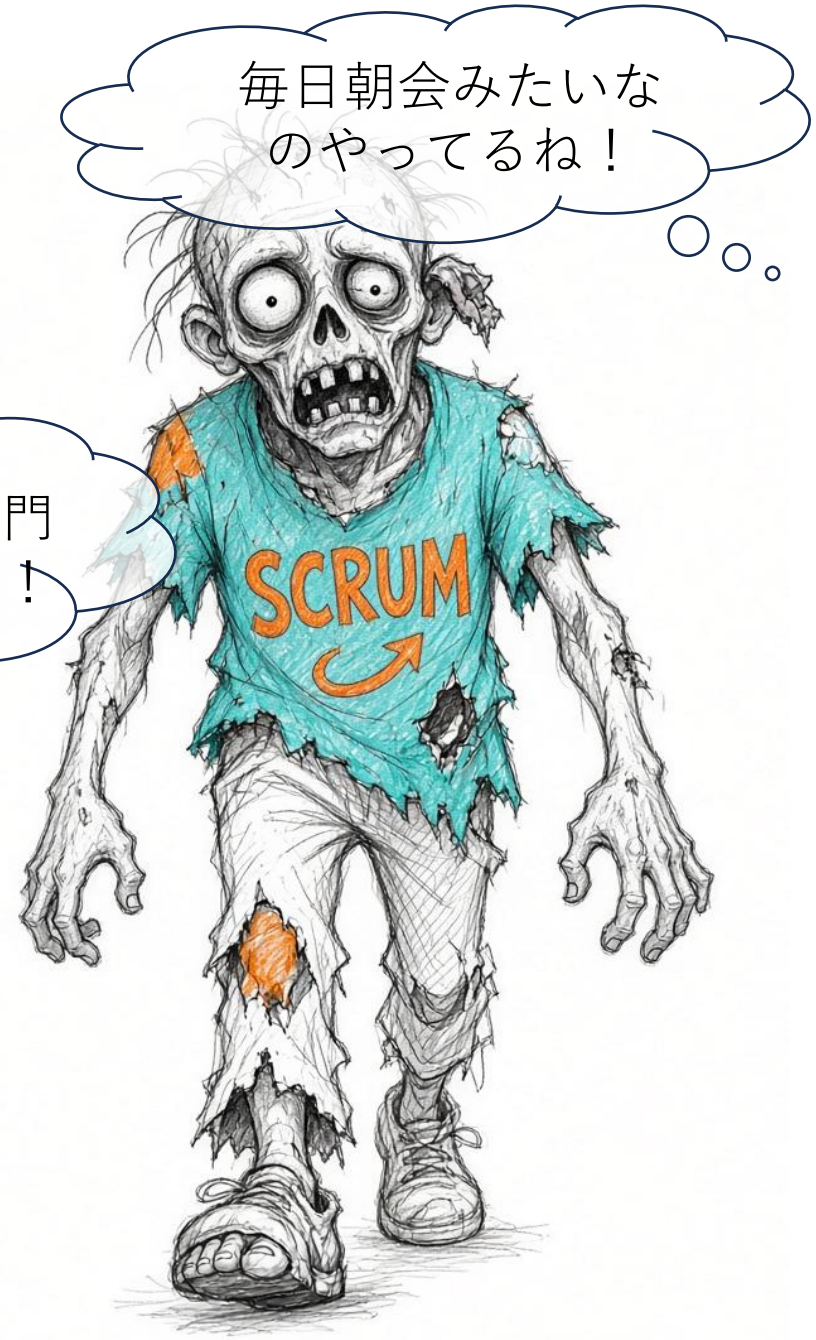
✓検証環境（ステージング環境）へのデプロイが完了している

✓すべての既知のバグが解決されている



ゾンビースクラムを許容しない！

- 遠くから見れば、「スクラム」に見える
- でも実際見ていくと
  - インクリメントができていない
  - 透明性がない
    - 実際の進捗が知られていない
    - 課題やリスクなど、事実が言えていない
  - 「検査」と「適応」をしようとしない
  - チームは自己管理できていない
  - プロダクトオーナーの説明責任が薄い
  - ・・・



そんなチームにならないようにしましょう！

AGORAX

Day 2（11月6日）

スクラムを用いたスプリント開発（3回）、成果発表デモ、振り返り・授賞式

- **09:30 - 11:05｜朝のキックオフ & スクラム準備**
  - オープニング & アイスブレイク
  - レクチャー（スクラム入門、役割分担、AI活用パート2）
  - 本日のゴール合意 & プロダクトバックログ作成
- **11:05 - 15:45｜スプリント開発サイクル（計3スプリント）**
  - **スプリント① 前半**（プランニング ➔ インクリメント開発 ➔ 全体レビュー）
  - 🍱 ランチ休憩（50分）
  - **スプリント① 後半**（バックログ見直し ➔ レトロスペクティブ）
  - **スプリント②**（プランニング ➔ 開発 ➔ レビュー ➔ レトロスペクティブ）
  - **スプリント③（最終）**（プランニング ➔ 最終開発・デモ準備）
- **15:45 - 17:05｜デモ発表会**
  - デモ発表 パート1（発表4分＋質疑応答2分 × チーム）
  - デモ発表 パート2（発表4分＋質疑応答2分 × チーム）
- **17:05 - 18:30｜振り返り・授賞式 & クロージング**
  - チーム最終振り返り & テーマ別個人振り返り・全体共有
  - 🏆 授賞式
  - クロージング・解散



AGORAX

Day 2の流れ：授賞式まで３スプリント！

今

プロダクト
バックログ

スプリント１

スプリント２

スプリント３

スプリト
プランニング

開発

スプリント
レビュー

スプリント
レトロ
スペクティブ

AGORAX

Working Agreementの見直し：今日どのようにすすめますか？

- 昨日のWorking Agreementに立ち戻る
- 更新・追加・削除した方が良い項目ありますか？
- 「スクラムマスター」と「プロダクトオーナー」の責任は誰にあればいいですか？（あえて決めない、という選択もありです！）
- 役割分担
- チーム内でのコミュニケーションのルール
- お互いにお願いしたいこと

など



AGORAX

Day 2の流れ：授賞式まで３スプリント！

今

プロダクト
バックログ

スプリント１

スプリント２

スプリント３

スプリト
プランニング

開発

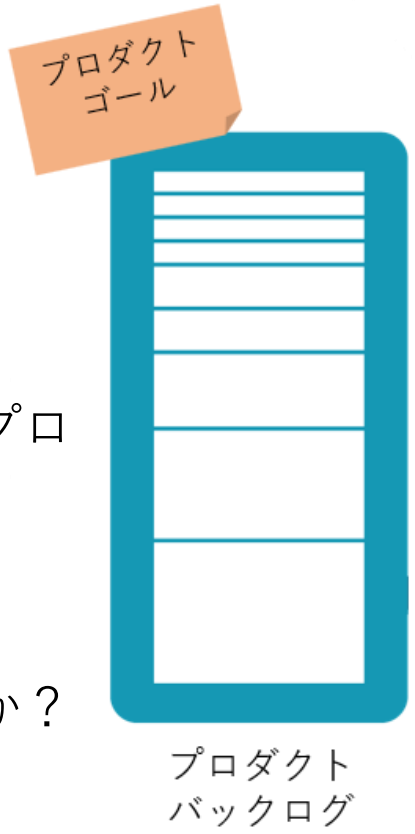
スプリント
レビュー

スプリント
レトロ
スペクティブ

AGORAX

プロダクトゴールでどこを目指しているのかを言語化し、プロダクトバックログで、次に何をするかを可視化する

- **プロダクトゴール**を決める
  - 今どこを目指している（今日、そしてもしかしてそれ以降も？）
- **プロダクトバックログ**を書き出し、簡単に整理する
  - 誰に対して、どのような価値を届けたいか？
  - プロダクトゴールを達成するために、プロダクトに必要な機能・要件はなんですか？
  - 検証すべき仮説は何か？
  - そしてこれらをどの順番でやっていくか？





AGORAX

BUILD カンファレンス 2026年

作って学ぶ、アジャイル × AI × デザイン思考

1.5日間



AIの効果的な活用

パート2

今日のための参考ユースケース紹介

AGORAX



The AI-native SDLC playbook

How to transform your software development lifecycle with AI—stage by stage.

https://claude.com/resources/articles/the-ai-native-sdlc-playbook

「Build」はもはや制約ではない



https://claude.com/resources/articles/the-ai-native-sdlc-playbook

AGORAX

プロダクト開発におけるAIの活用

ユースケース1：プロダクトバックログのリファインメント

ユースケース2：UI/UXデザイン

ユースケース3：MVP開発

ユースケース4：テスト・評価

共通の原則

- 解決したい課題・提供したい価値・ターゲット顧客から考え始め、AIに適切なコンテキストを与える
- スキルやテンプレートを活用して品質を高める
- 迷ったら、AI自身に聞いてみる

タイミング：スプリントを計画する前。チームでプロダクトゴール（方向性）を決めてから。

手順：

1. コンテキストを渡す：課題・価値・顧客、プロダクトゴール、現在のバックログ
2. 発散：ゴールに向けた選択肢を広げさせる（既存と重複しないもの）
3. 収束：基準は自分たちで決め、AIに評価・並べ替えさせる（例：ユーザー価値、すぐに作れるか）
4. 分割：上位の項目を、ユーザーが使える最小の形に分ける
5. （任意）インパクトマッピング：ゴール → 誰が → 行動の変化 → 機能、の関係を整理させる

注意：何を作るかの最終判断につながる思考を、AIに丸投げしない。主導権は自分が持つ！

AGORAX

プロダクト開発におけるAIの活用

ユースケース1：プロダクトバックログのリファインメント　｜　サンプルプロンプト

 # 役割
あなたは経験豊富なプロダクトオーナーのコーチです。私たちのバックログを良くするのを手伝ってください。ただし、何を作るかの最終判断は私たちがします。

 # コンテキスト
- 解決したい課題・提供したい価値・ターゲット顧客：[　]
- プロダクトゴール（次のレビューで見せるもの）：[　]
- 現在のバックログ：[ここに貼る]
- 優先順位の基準：[例：①ユーザーの課題への直結度 ②すぐに作れるか ③検証したい仮説への貢献]

 # 指示
1. 発散：ゴール達成に向けた選択肢を、既存の項目と重複しない形で10個提案する。
2. 収束：既存＋新しい項目を上の基準で1〜5で評価し、並べ替える。各項目に「なぜ」を1行。
3. 上位5つを、ユーザーが実際に使える最小の形になるよう分割する。
4. このゴールには不要だと思う項目を、理由とともに指摘する。

 # 出力形式
表（項目｜基準ごとの評価｜合計｜理由）。最後に、私たちが自分で決めるべき判断を3つ挙げる。

プロダクト開発におけるAIの活用

ユースケース1：プロダクトバックログのリファインメント

ユースケース2：UI/UXデザイン

ユースケース3：MVP開発

ユースケース4：テスト・評価

共通の原則

- 解決したい課題・提供したい価値・ターゲット顧客から考え始め、AIに適切なコンテキストを与える
- スキルやテンプレートを活用して品質を高める
- 迷ったら、AI自身に聞いてみる

タイミング：何を作るかが決まったら、コードを書く前に。画面で合意してから実装へ。

手順：

1. コンテキストを渡す：ペルソナ、片付けたいジョブ、この画面で達成すること（1つ）、制約（デバイス、既存の画面）
2. 方針の違うラフ案を2〜3パターン出させ、違いを説明させる
3. 自分たちの基準で1つ選ぶ。迷ったらAIに「どれが課題解決に最短か」を聞く
4. 選んだ案を実ユーザー（他のチーム）に見せて反応を確認してから、実装に渡す

ツール：



AGORAX

プロダクト開発におけるAIの活用

ユースケース2：UI/UXデザイン　｜　サンプルプロンプト

 # 役割
あなたはUXデザイナーです。目的は、きれいな画面ではなく、ユーザーが迷わずにジョブを片付けられる画面です。

 # コンテキスト
- プロダクト：[1〜2文で]
- ユーザー（ペルソナ）：[誰が、どんな状況で使うか]
- 片付けたいジョブ：[ユーザーが成し遂げたいこと]
- この画面で達成すること：[1つだけ。例：「3タップ以内で〇〇を登録する」]
- 制約：[デバイス、ブランド、既存の画面、使える時間]

 # 指示
1. まず、画面に必要な要素と優先順位を文章で示す（なぜその順番かも）。
2. 方針の異なるラフ案を2〜3パターン作る。各案の方針を1行で。
3. 各案について、ユーザーが迷いそうな点・不要な要素を指摘する。
4. 私が選んだ案を、実装に渡せる形（画面の構成、各要素の文言）に仕上げる。

 # 出力形式
案ごとに「方針・画面・迷いそうな点」。文言はペルソナの言葉で書く。

プロダクト開発におけるAIの活用

ユースケース1：プロダクトバックログのリファインメント

ユースケース2：UI/UXデザイン

ユースケース3：MVP開発

ユースケース4：テスト・評価

共通の原則

- 解決したい課題・提供したい価値・ターゲット顧客から考え始め、AIに適切なコンテキストを与える
- スキルやテンプレートを活用して品質を高める
- 迷ったら、AI自身に聞いてみる

タイミング：低コストで手軽な検証では、もう重要な疑問に答えられない。実際にユーザーに使ってもらわなければ確かめられない。そこが、MVPを開発すべきタイミングです。。

手順：

1. スコープを1つのジョブに絞る：次にユーザーに見せる最小の体験。スコープ外も明記する
2. AIに先に質問させる：作り始める前に不明点を聞かせ、実装計画を出させて承認する
3. 一番シンプルな動く形から作る：動作確認の方法もAIに出させる。追加機能は「提案だけ」
4. 動いたらすぐユーザー（他のチーム）に触ってもらい、次のスプリントへ

ツール：

ChatGPT　CLAUDE CODE　Antigravity　replit

AGORAX

プロダクト開発におけるAIの活用

ユースケース3：MVP開発　｜　サンプルプロンプト

 # 役割
あなたは経験豊富なフルスタック開発者です。私たちは短いイテレーションを重ねて、ユーザーが触れる最小の形からプロダクトを育てます。各イテレーションの終わりに必ず動くものがあること、完成度より小さく動くことを優先してください。

 # コンテキスト
- 解決したい課題とターゲット顧客：[　]
- 現在のプロダクトの状態：[初回なら「まだ何もない」。2回目以降は既存のコードやURL]
- このイテレーションで作る最小のユーザー体験（1つのジョブ）：[例：「〇〇を入力すると△△が表示される」]
- スコープ外：[このイテレーションではやらないこと]
- 技術的な制約：[例：ログイン不要、データはローカル保存、デプロイ先、使う言語]
- 画面案：[UI/UXで決めた画面の説明や画像]

 # 指示
1. 作り始める前に、不明点を質問する（最大5つ）。
2. 実装計画を示し、私の承認を待つ。
3. 一番シンプルな動く形から作る。動作確認の手順も一緒に出す。
4. 追加機能は提案だけにして、実装しない。

 # 出力形式
質問 → 計画 → 動くもの → 確認手順。私が承認するまで次のステップに進まない。

AGORAX

プロダクト開発におけるAIの活用

ユースケース1：プロダクトバックログのリファインメント

ユースケース2：UI/UXデザイン

ユースケース3：MVP開発

ユースケース4：テスト・評価

共通の原則

- 解決したい課題・提供したい価値・ターゲット顧客から考え始め、AIに適切なコンテキストを与える
- スキルやテンプレートを活用して品質を高める
- 迷ったら、AI自身に聞いてみる

テストは主に2つの問いに答えるためのもの。AIはその両方に役立ちます。

1. **検証「プロダクトを正しく作っているか？」**：要件・仕様・コード・エッジケースをAIに渡し、テストケースを洗い出して実行させる
2. **妥当性確認「正しいプロダクトを作っているか？」**：ビジネスゴール・ペルソナ・その課題（ペインポイント）を渡し、ペルソナとして使わせて反応を見る
3. 複数のテストを並行して実行する（異なるモデル、異なるユーザー、異なるタスク）→ 後でフィードバックを統合する

注意：AIは優れたテスターであり、ユーザーがプロダクトにどう反応するかを正しく予測できることもあります。
しかし、完璧には程遠いです。実際のユーザーと話すことは、今も絶対に欠かせません。

AGORAX

プロダクト開発におけるAIの活用

ユースケース4：テスト・評価　｜　サンプルプロンプト

検証：「プロダクトを正しく作っているか？」

 # 役割　あなたは厳格なQAエンジニアです。

 # コンテキスト

- 要件・仕様：[　]
- コードまたはURL：[　]
- 想定するユーザーの操作：[　]

 # 指示

1. テストケースを洗い出す（正常系・異常系・エッジケース）。優先度つき。
2. 実行できるものは実行し、結果を報告する。
3. バグは「再現手順・期待結果・実際の結果」の形で。

 # 出力形式　表（ケース｜優先度｜結果）＋ バグ一覧

妥当性確認：「正しいプロダクトを作っているか？」

 # 役割　あなたは[ペルソナ]です。[状況・抱えている課題]

 # コンテキスト

- ビジネスゴール：[　]
- ペルソナの課題（ペインポイント）：[　]
- プロダクト：[URL、画面、または説明]

 # 指示

1. このペルソナとしてプロダクトを使い、考えていることを声に出す。
2. どこで迷ったか、何が不要か、課題は解決されたか、使い続けるか（理由も）。
3. 改善すべき点を上位3つ挙げる。

 # 出力形式　時系列の反応 → 総合評価（10点満点）→ 改善3つ

［］の部分を埋めて使う　｜　全文・最新版はコンテンツライブラリへ

AGORAX

BUILD カンファレンス 2026年

作って学ぶ、アジャイル × AI × デザイン思考

1.5日間



スプリント１

AGORAX

Day 2の流れ：授賞式まで３スプリント！









今

8’
スプリト
プランニング

45’
開発

30’
スプリント
レビュー

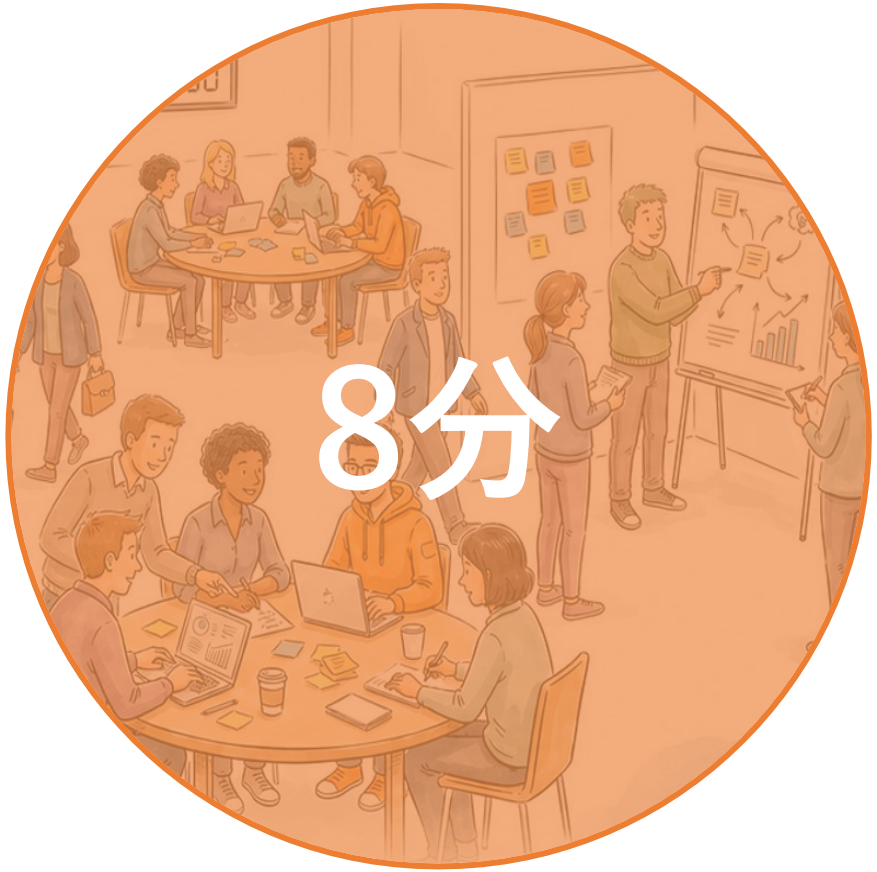
8’
スプリント
レトロ
スペクティブ

AGORAX


DAY 2
SPRINT 01

スプリントプランニング

- この最初のスプリントで何を達成しようとしているのかを合意する
- プロダクトバックログからいくつかのアイテムを選ぶ
- それらのアイテムを「どのように」開発するかを簡単に話し合う
- 完璧を目指さない！計画は進めるうちに自然と変わっていきます



AGORAX

開発

- プロダクトを作る時間です！
- プロダクトは使える状態にしておくこと



注意：

- 一度に多くのことに手を付けすぎないように（AIエージェントを使いこなした経験がある場合は別です）
- このあとのスプリントレビューは、AIが作ったものをチームが初めて「発見」する場ではありません。あなた（とAI）が作ったものについて、参加者からフィードバックを集める場です。

AGORAX

スプリントレビュー

- 半分のチームが発表する
- 残りの半分は会場を回り、質問したり、プロダクトを実際に触ったりして、フィードバックを伝える
- **11分**経ったら役割を交代します

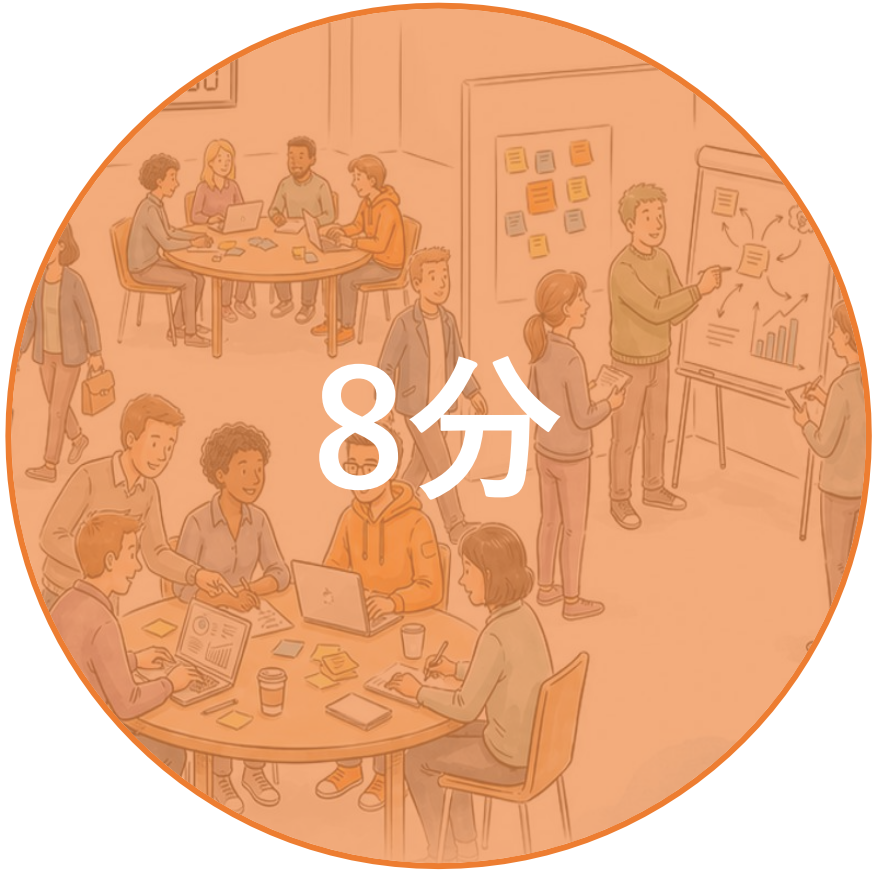


注意：
- 「ディスカバリーと検証」はまだ終わっていません！
- どんな仮説を検証する必要がありますか？
- 最もフィードバックが欲しいのはどんな人ですか？その人たちはどこにいますか？探しに行きましょう！

AGORAX

スプリントレビューの「２次会」
チーム内：プロダクトバックログ見直し

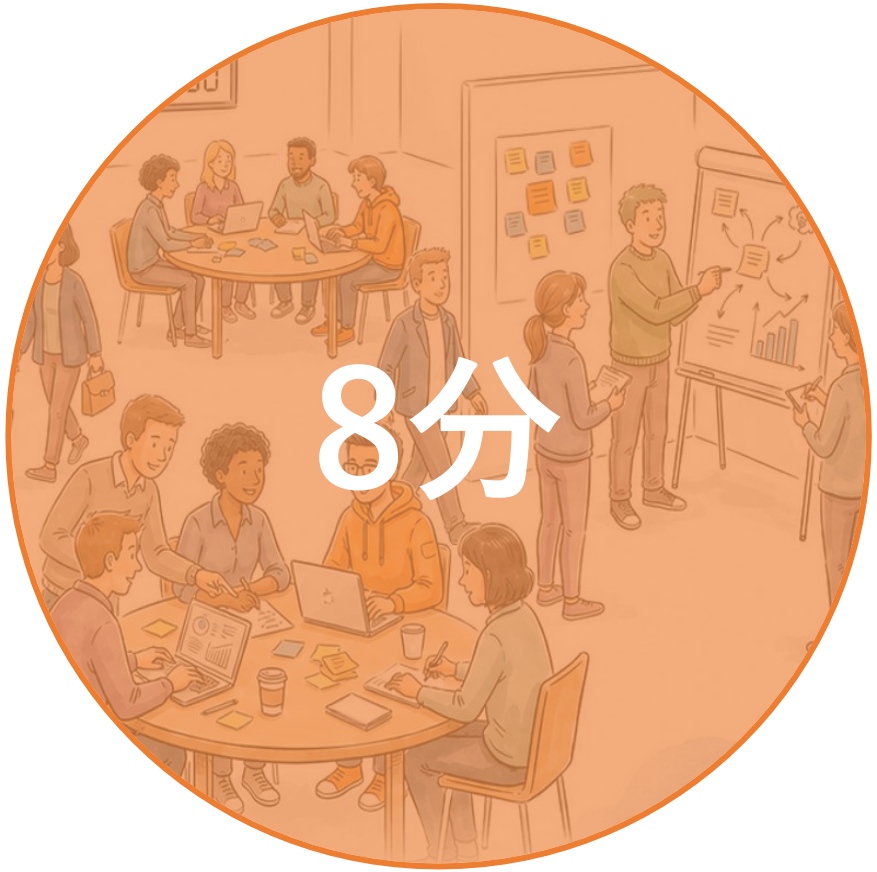
- 何を学んだか？
- プロダクトの何を変える必要があるか？
- ほかに何が必要か？
- それはプロダクトゴールにどう影響するか？プロダクトバックログにはどう影響するか？



AGORAX

スプリントレトロスペクティブ

- 何がうまくいったか？
- 何がうまくいかなかったか？
- 次のスプリントから何を変える必要があるか？
- スプリントレトロスペクティブの進行経験がある人は、遠慮なくリードしてください。



注意：
- タイムボックスを意識して、完璧を目指さないこと

AGORAX

BUILD カンファレンス 2026年

作って学ぶ、アジャイル × AI × デザイン思考

1.5日間



スプリント2

AGORAX

Day 2の流れ：授賞式まで３スプリント！

今

プロダクト
バックログ

スプリント１

スプリント２

スプリント３

8’
スプリト
プランニング

45’
開発

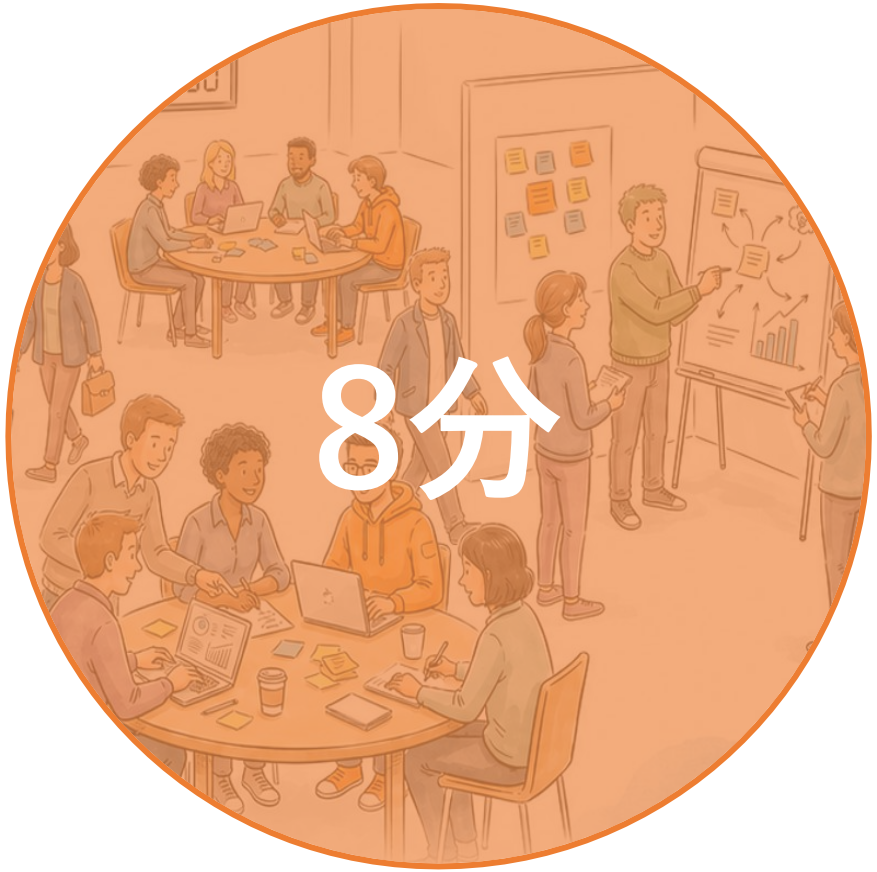
30’
スプリント
レビュー

8’
スプリント
レトロ
スペクティブ

AGORAX

スプリントプランニング

- この最初のスプリントで何を達成しようとしているのかを合意する
- プロダクトバックログからいくつかのアイテムを選ぶ
- それらのアイテムを「どのように」開発するかを簡単に話し合う
- 完璧を目指さない！計画は進めるうちに自然と変わっていきます



AGORAX

開発

- プロダクトを作る時間です！
- プロダクトは使える状態にしておくこと



注意：

- 一度に多くのことに手を付けすぎないように（AIエージェントを使いこなした経験がある場合は別です）
- このあとのスプリントレビューは、AIが作ったものをチームが初めて「発見」する場ではありません。あなた（とAI）が作ったものについて、参加者からフィードバックを集める場です。

AGORAX

スプリントレビュー

- 半分のチームが発表する
- 残りの半分は会場を回り、質問したり、プロダクトを実際に触ったりして、フィードバックを伝える
- **11分**経ったら役割を交代します

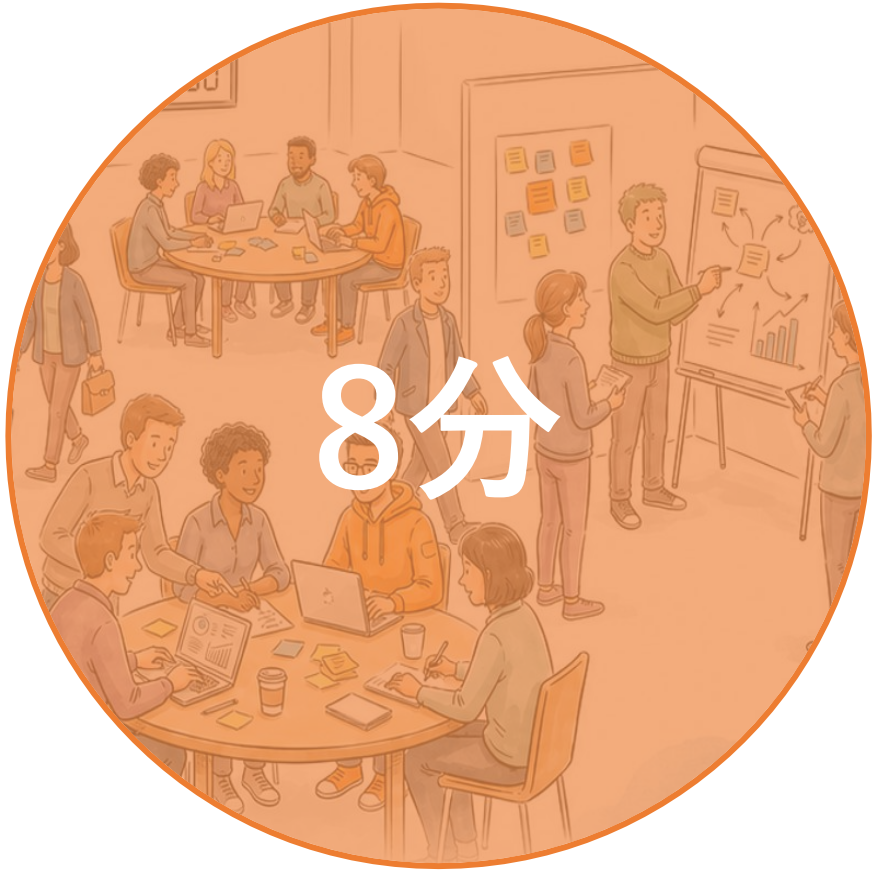


注意：
- 「ディスカバリーと検証」はまだ終わっていません！
- どんな仮説を検証する必要がありますか？
- 最もフィードバックが欲しいのはどんな人ですか？その人たちはどこにいますか？探しに行きましょう！

AGORAX

スプリントレビューの「２次会」
チーム内：プロダクトバックログ見直し

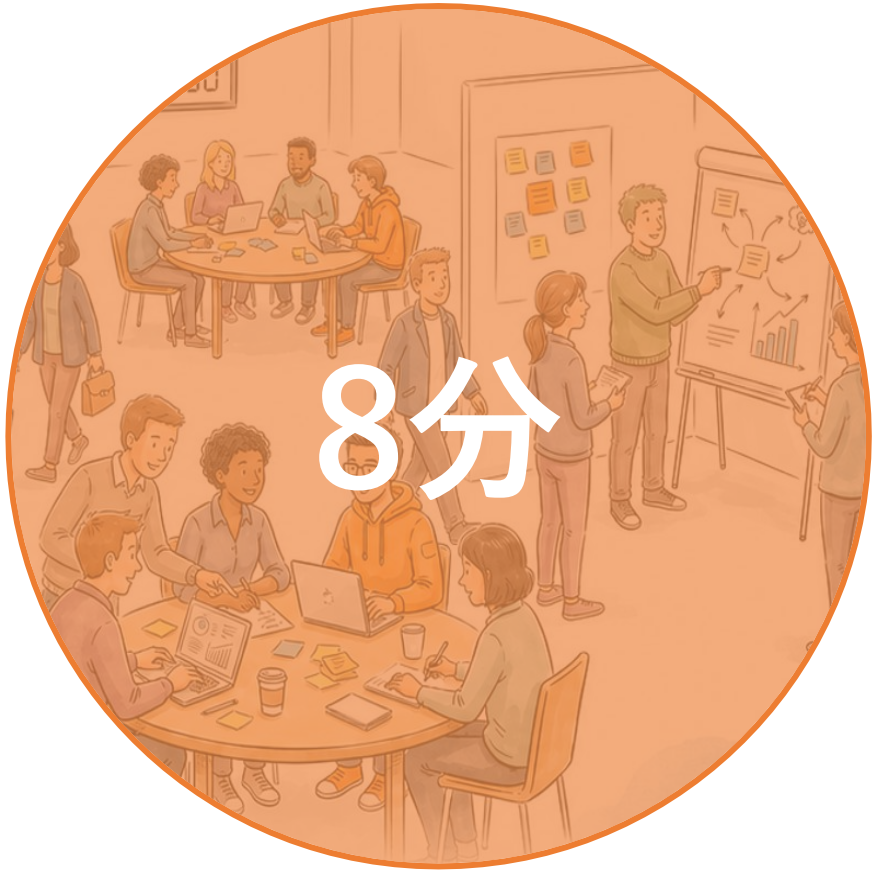
- 何を学んだか？
- プロダクトの何を変える必要があるか？
- ほかに何が必要か？
- それはプロダクトゴールにどう影響するか？プロダクトバックログにはどう影響するか？



AGORAX

スプリントレトロスペクティブ

- 何がうまくいったか？
- 何がうまくいかなかったか？
- 次のスプリントから何を変える必要があるか？
- スプリントレトロスペクティブの進行経験がある人は、遠慮なくリードしてください。



注意：
- タイムボックスを意識して、完璧を目指さないこと

AGORAX

BUILD カンファレンス 2026年

作って学ぶ、アジャイル × AI × デザイン思考

1.5日間



スプリント３

AGORAX

Day 2の流れ：授賞式まで３スプリント！

今

プロダクト
バックログ

スプリント１

スプリント２

スプリント３

8’

スプリト
プランニング

45’

開発

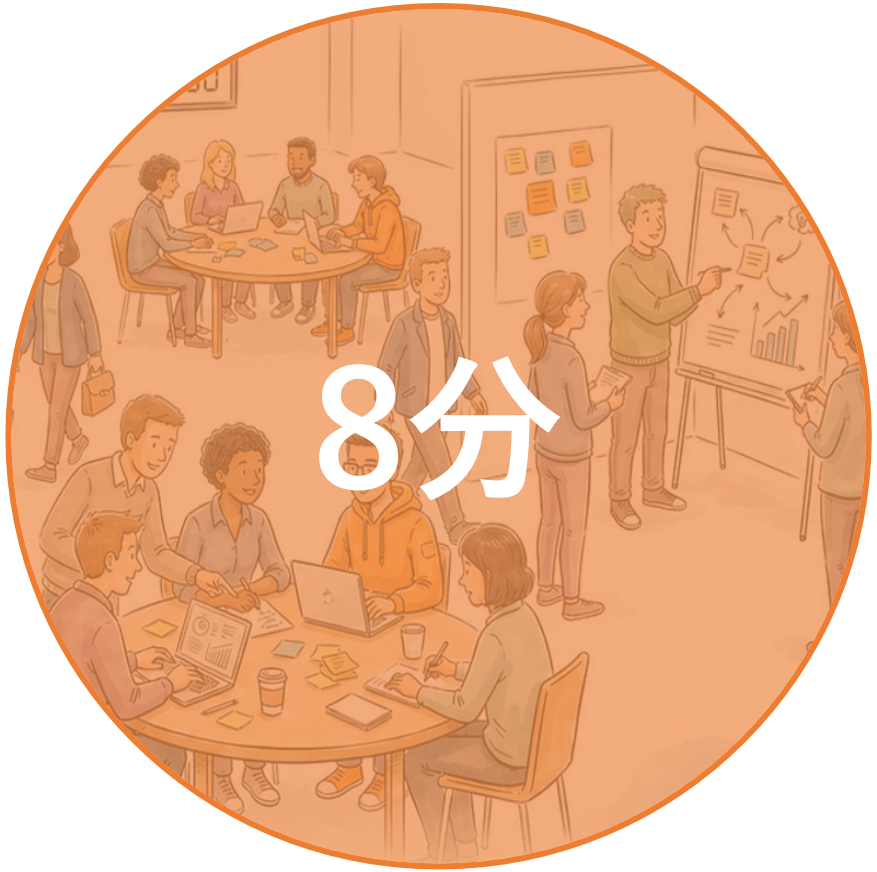
60’

デモ
（発表＋Q&A）

AGORAX

スプリントプランニング

- この最初のスプリントで何を達成しようとしているのかを合意する
- プロダクトバックログからいくつかのアイテムを選ぶ
- それらのアイテムを「どのように」開発するかを簡単に話し合う
- 完璧を目指さない！計画は進めるうちに自然と変わっていきます



AGORAX

開発

- プロダクトを作る時間です！
- プロダクトは使える状態にしておくこと



注意：

- 一度に多くのことに手を付けすぎないように（AIエージェントを使いこなした経験がある場合は別です）
- このあとのスプリントレビューは、AIが作ったものをチームが初めて「発見」する場ではありません。あなた（とAI）が作ったものについて、参加者からフィードバックを集める場です。

AGORAX



デモ発表会

AGORAX

Day 2（11月6日）

スクラムを用いたスプリント開発（3回）、成果発表デモ、振り返り・授賞式

- **09:30 - 11:05｜朝のキックオフ & スクラム準備**
  - オープニング & アイスブレイク
  - レクチャー（スクラム入門、役割分担、AI活用パート2）
  - 本日のゴール合意 & プロダクトバックログ作成
- **11:05 - 15:45｜スプリント開発サイクル（計3スプリント）**
  - **スプリント① 前半**（プランニング ➔ インクリメント開発 ➔ 全体レビュー）
  - 🍱 ランチ休憩（50分）
  - **スプリント① 後半**（バックログ見直し ➔ レトロスペクティブ）
  - **スプリント②**（プランニング ➔ 開発 ➔ レビュー ➔ レトロスペクティブ）
  - **スプリント③（最終）**（プランニング ➔ 最終開発・デモ準備）
- **15:45 - 17:05｜デモ発表会**
  - デモ発表 パート1（発表4分＋質疑応答2分 × チーム）
  - デモ発表 パート2（発表4分＋質疑応答2分 × チーム）
- **17:05 - 18:30｜振り返り・授賞式 & クロージング**
  - チーム最終振り返り & テーマ別個人振り返り・全体共有
  - 🏆 授賞式
  - クロージング・解散



AGORAX



チーム最終振り返り

AGORAX

チーム最終振り返り: Fun Done Learn

- Fun：楽しかった
- Done：やり遂げた
- Learn ：学びがあった

という事象や感情を書き出し振り返りを行うフレームワークです。



進め方

01 ワークスペースを準備する
02 Fun Done Learnをチームで書き出してみる
03 記述内容を発表し、認識を揃える

AGORAX



テーマ別個人振り返り

AGORAX


BUILD カンファレンス 2026年
作って学ぶ、アジャイル × AI × デザイン思考
1.5日間
2:15 PM
01:25:30

授賞式

AGORAX

BUILD カンファレンス 2026年

作って学ぶ、アジャイル × AI × デザイン思考

1.5日間



BUILDはいかがでしたか？

3分ほどのアンケートにご協力ください。

AGORAX

BUILDはいかがでしたか？

3分ほどのアンケートにご協力ください。

AGORAX

グレゴリ

私に見ている課題・ニーズ

保護者たちは、学校と従来の塾だけでは、AI技術の進歩と普及によって大きく変わっていく未来に向けて、子どもたちを効果的にそなえさせることができないのではないかと懸念しています。AIによって多くの職業がなくなり、多くのスキルが必要なくなる一方で、これまで教えられてこなかったスキルや、育成されてこなかった能力へのニーズが新たに生まれると見ているのです。

それに対して考えられるソリューション

このニーズには、さまざまなプロダクトやサービスを通じて応えていくことが考えられます。 例えば、「習い事」、AIを活用した現代的（AI駆動）な塾、または週単位・月単位のワークショップ（オンライン、対面の両方が検討可能）などです。 また、子どもたちを直接教育するのではなく、学校や塾で教えている先生方を支援し、それぞれの指導方法そのものを見直してもらうことで、この課題に取り組むというアプローチも考えられます。

山崎楓

私に見ている課題・ニーズ

語学や資格などの勉強をしているが、時間が取れない、後回しにしてしまう、モチベーションが上がらないという課題がある。モチベーションをアップする仕組みや、一緒に学ぶ仲間を見つけたい

それに対して考えられるソリューション

学習するきっかけを作ったり、記録したり、仲間を見つけることができるアプリ

湯浅

私に見ている課題・ニーズ

①健康器具や筋トレ器具などを購入したものの、結局使わず、部屋が物であふれている人がいます。
使っていないと分かっていても、「いつか使うかもしれない」「せっかく買ったのにもったいない」という心理から手放せず、生活スペースが圧迫され、片付けられないことに困っている人

②自宅で健康器具や筋トレマシンを使って運動したい人がいます。しかし、器具を購入すると費用がかかるうえ、使わなくなった際に部屋のスペースを圧迫するため、所有したくありません。一方、ジムは月会費が高く、気軽に利用しにくいため、器具を所有せず、ジムに通わず、自分の部屋で必要なときだけ筋トレ器具を使える仕組みがないことに困っています。

それに対して考えられるソリューション

使わなくなった健康器具や筋トレマシンを所有している人と、自宅で必要なときだけ器具を使いたい人をつなぐ、**健康器具・筋トレ器具の個人間レンタルプラットフォーム**をつくりたいです。
使わなくなった器具を持っている人は、必要としている人に貸し出すことで収入を得られ、借りる人は高額な器具を購入したり、ジムに通ったりせずに、自宅で手軽にトレーニングできます。
「使わないけれど捨てられない人」と「使いたいけれど所有したくない人」をつなぐことで、物の有効活用と運動のしやすさを両立させる、新しいシェアリングサービスを実現したいです。

陳 潮韵

私に見ている課題・ニーズ

ニトリなどで購入した家具を自分で組み立てる人が、組み立て作業中に手順が分からず困ることがあります。説明書を最初から読むのは面倒で、図だけでは理解しにくいこともあるため、次に何をすればよいかを直感的に知りたいです。

それに対して考えられるソリューション

家具の組み立てマニュアルを読み込ませるだけで、AIが手順を理解し、ステップごとに分かりやすく案内してくれるアシスタントを作りたいです。 例えば、写真や音声で現在の組み立て状況を伝えると、AIが「次はこのネジをここに取り付けてください」と具体的に教えてくれるようなイメージです。説明書を自分で読み込まなくても、AIと対話しながらスムーズに家具を組み立てられる体験を実現したいです。

小林公洋

私に見ている課題・ニーズ

縦割り組織に勤める社員が、日常の業務において他部署や他グループに所属する社員との接点が少なく困っている（誰に聞いたら良いか分からない、気軽に相談できない、業務部門とシステム部門での意見の対立、イノベーションが生まれずらい）

それに対して考えられるソリューション

社内マッチングアプリ、シャッフルランチ調整アプリ

八木洋至

私に見ている課題・ニーズ

日々の仕事に追われる中で、自分の成長や誰かの役に立てた実感を持てず、「この先、ここで働くことが楽しみだ」と思えない人がいる。職場を「もっとこうしたい」という思いがあっても、仲間と話したり、一緒に変えたりするきっかけがなく、明日への楽しみや希望を持ちにくい。

それに対して考えられるソリューション

「仕事でうれしかったこと」「これからやってみたいこと」「こうなったら、もっと楽しく働けそう」を持ち寄り、仲間と一緒に小さな変化を起こせるツール。お互いの思いを知り、「それ、一緒にやろう」と応援し合うことで、明日の仕事が少し楽しみになる体験を作ってみたいです。

川口 美和

私に見ている課題・ニーズ

家の中に虫が現れたとき、虫が苦手な人は対処したくない。対処しようとしても逃してしまって捕まえられないこともある。
家の中で駆除のくん煙剤を使ったり、殺虫剤を撒くことにも抵抗感がある。

それに対して考えられるソリューション

虫を捕獲して殺虫または外に逃がすことをサポートする機械（ドローン？）