

デザイン演習 V・VI

PITCH DECK

デザイン演習V・VI

# 中間発表

網倉光生・上田航玄・鳴海明・根岸秀匡・種村太郎

注目した課題

---

# 共働きの増加

# 共働きの増加

## 注目した点

- ・ 家庭内コミュニケーションの減少  
→子どもとのコミュニケーションが取れず、  
「今何をしているのか」  
「何に興味を持っているのか」  
「これから何をしたいのか」  
が見えずらくなっている

解決したい課題

---

親が子どもに興味を発見し、  
親子間のコミュニケーションを  
育めるようにしたい

# 概要

子ども（小学生）の毎日の遊びや  
趣味等を子どもが  
ポートフォリオとして記録



保護者は子どもの興味を可視化  
できる



AIにより、子どもの日々の行動から  
個別最適化した習い事の提案



# 参考

・このビジネスによって、  
誰のために何をしたいのか

子どもと親をつなげるポートフォリオシステムによって、

親は子どもの今している事・興味のあるものを知ることができ、

システムが子どもの行動や興味からやりたい事を分析し、

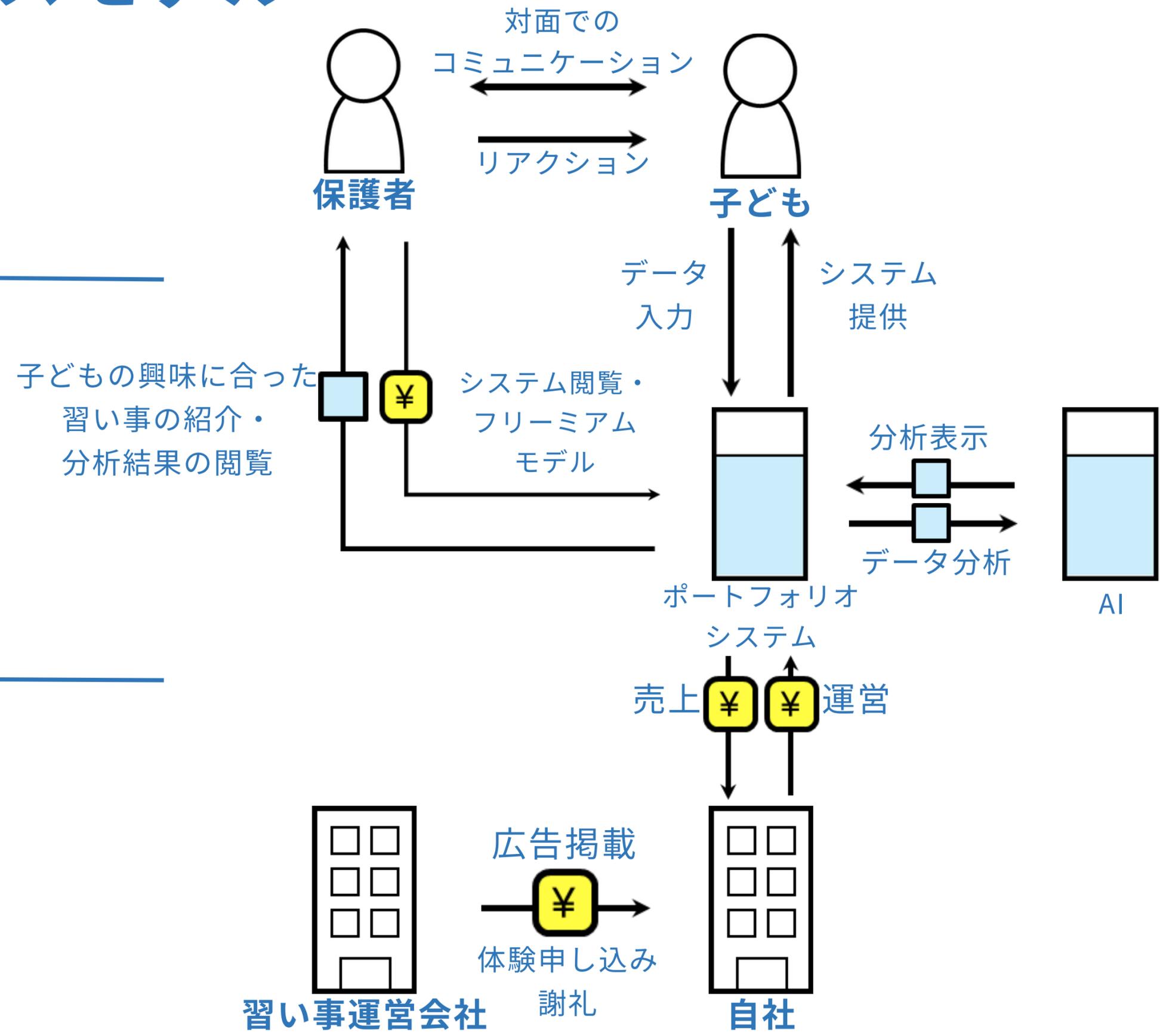
子どものやりたい事に合わせた体験を親に紹介することで

子どもが本当にやりたい事をできるようにしたい

親子コミュニケーションきっかけ  
→興味発見→適切な体験提案



# ビジネスモデル



利用者

事業

事業者

## 3C 分析

### 顧客

子どもがいる家庭、  
特に教育に関心が高く、  
子どもの個性や興味を  
大切にする親が  
ターゲット

### 競合

「家族アルバム みてね」  
「Hello! Family.」  
  
「適正スポーツサービス」  
「習い事ドットコム」  
「スクルー」

### 自社

SWOT分析へ



# SWOT

## Strengths (強み)

---

- 子どもの興味や才能を視覚化することで、その人に合わせた習い事などを提案することに特化
- ポートフォリオ作成プロセスを通じて、親子のコミュニケーションを促進

## Opportunities (機会)

---

- パーソナライズされた教育と子どもの発達サービス市場の成長

## Weakenesses (弱み)

---

- データが貯まるまでに時間がかかる
- テクノロジーと市場教育への大きな初期投資
- 子どものデータに関するプライバシーの懸念リスク

## Threats (脅威)

---

- サービスを時代遅れにする可能性のある技術や教育トレンドの変化
- 子どものデータに関する規制の課題

# STP分析

## Segment

- 子供の主体性を尊重する親
- 子育てに積極的で、子どもの教育や発達に関心のある親。
- 子供が何を考えているのか知りたい親

## Target

- 自分の子どもに合った習い事を見つけたい親
- 子どもと親の間のコミュニケーションを促進させたい家庭
- 子どもの教育と個々の才能の発掘に熱心な家庭

## Position

ポジショニングへ  
➔

ポジショニング

親子の関わり  
多

家族アルバム  
みてね

Hello!  
Family.

本サービス

一般化

パーソナライズ化

スクルー

適正スポーツ  
サービス

習い事ドットコム

親子の関わり  
少

# 豊かな世界へのきっかけを より身近に

私たちは人々が充実感を享受できる世界を目指します。その充実は思いやりある人同士の支え合いで生まれるものと考えます。

それには社会を支える者たちが必要です。そんな人となれる環境、仕組みを作ることを理念とし、豊かな世界の実現をめざします。

# USP (Unique Selling Proposition)

## パーソナライズされた提案：

プログラミングや英会話など多様化する習い事市場で、子ども一人ひとりの興味と才能に基づきカスタマイズされた習い事の推薦により、個性最適化した教育を実現。

## 親子関係の促進：

ポートフォリオ作成を通じて親子間の対話を促し、家庭内の絆を強化。

## 継続的なサポートと進捗追跡：

サービスは一回限りの提案に留まらず、子どもの成長に合わせて継続的な提案を行う。親は子どもの進捗を追跡し、時間が経つにつれて変化する興味や才能に対応した活動を継続的に探求可能。

## 現状の課題

---

- 子どもが記録するモチベーション維持
- 月額を支払うほど魅力のあるサービスにする
- システムをどう作るか？
- 収益の確保根拠？
- 競合他社の分析、見学
- 損益計算、損益分岐点の計算