



私たちの未来を私たちでつくるための  
藤崎町 未来思考の地域デザインプロジェクト 2020年度

2020.05.29 13:00-15:30

# Agenda – 議題 –

## イントロダクション【30】

- ・ ふじさき地域デザインLABOの説明
- ・ 共創アドバイザーの自己紹介
- ・ 本日の目的と進め方の共有
- ・ グラドルール
- ・ グループ対話を試みよう

## 藤崎町 未来志向の地域デザインプロジェクト2020の紹介【15】

- ・ 目的
- ・ 大切にしたいこと
- ・ コンセプト
- ・ 2019年度の活動
- ・ 2020年度のゴール
- ・ 2020年度に実施すること

## プロジェクトオーナーによるプロジェクト紹介【30】

- ・ ちょっと大人のおいしいふじさきプロジェクト
- ・ 農地や農作物を活用したアウトドア体験提供プロジェクト
- ・ 地域のフィールドを活かした謎解きイベントプロジェクト

## 休憩【05】

## チーム別検討【25】

- ・ プロジェクトチームづくり
- ・ プロジェクト憲章づくり(各チームごと)

## クロージング(次回へ向けて)

- ・ プロジェクト憲章に関する説明
- ・ 中締め
- ・ チェックアウトと交流

# セッションで使用するツールURL

2020年5月29日 12:50から、入室可能です。

セキュリティの関係上、本セッションの参加者以外の方にご連絡をしないようお願い致します。

- ・ ZOOM(オンライン会議システム)

<https://us02web.zoom.us/j/83015968250?pwd=cjJZSFJVbTRsU2xSYXVXa0kwNFgwQT09>

ミーティングID: 830 1596 8250

パスワード: 441827

- ・ MURAL(オンラインホワイトボード)

<https://app.mural.co/t/futuresessions6129/m/futuresessions6129/1589869864429/27655c358c9446d0ef3b642ef04621ed61542f22>

# Introduction

---

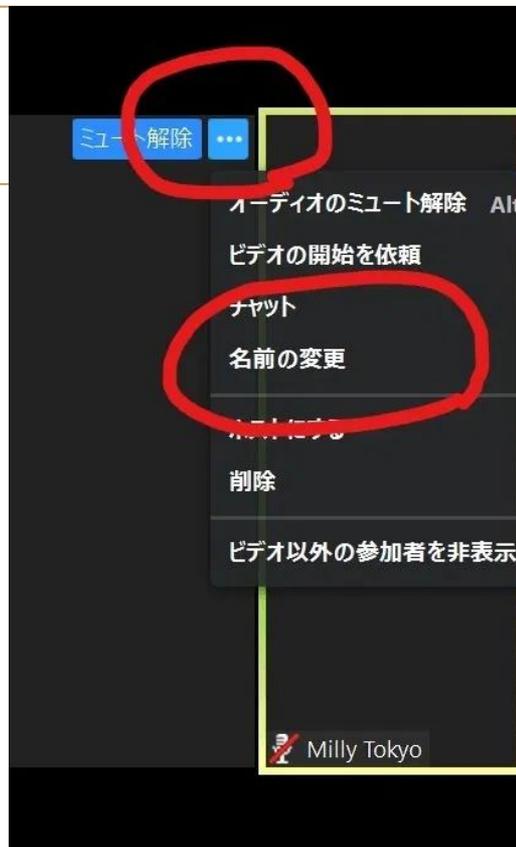
イントロダクション

# Introduction – イントロダクション –

ZOOMに表示される名前を変えてみよう！

問い:

- ・ あなたが、本日に呼ばれたい名前は？  
(ぜひ、呼びやすい名前に！)



# Introduction – イントロダクション –

チャットを使ってみよう！

問い:

- ・ 私がぜひオススメしたい「地域の名産品」は？ 【例：藤崎町のアンペそば】  
※URL付きでも構いません。笑



# Introduction – イントロダクション –

お作法①: 全体で集まっている際は、ミュートしましょう

- ・ グループワークの時は、必要に応じてのミュートで大丈夫だと思います。



# Introduction – イントロダクション –

## お作法②: 全体で集まっている際に、思ったこと感じたことは

- ・ 話を聞きながら、思ったこと感じた  
「良いね!」「スゴイ!」、「おもしろい!」「わお!」「ちょっとわからない」などは【ZOOMチャットで、リアクション】も取ってもらえると嬉しい!
- ・ グループでの対話の際は、通常のコミュニケーションで良いと思います。

リアクションが無いと、  
話し手は、寂しいのです。



# Introduction – イントロダクション –

お作法③: 全体で集まっている際に、発言する場合は

- ・ 画面に見えるように手を挙げましょう



# Introduction – イントロダクション –

## お作法④: 画面は「ZOOM<sub>(テレビ会議)</sub>」と「Mural<sub>(ホワイトボード)</sub>」の2つ

- ・ PCの方は、可能であれば「ZOOM画面」と「Mural画面」が見える状態で参加をお願いします。
- ・ スマホ等での参加の方は、「ZOOM画面のみ」での参加をお願いします。

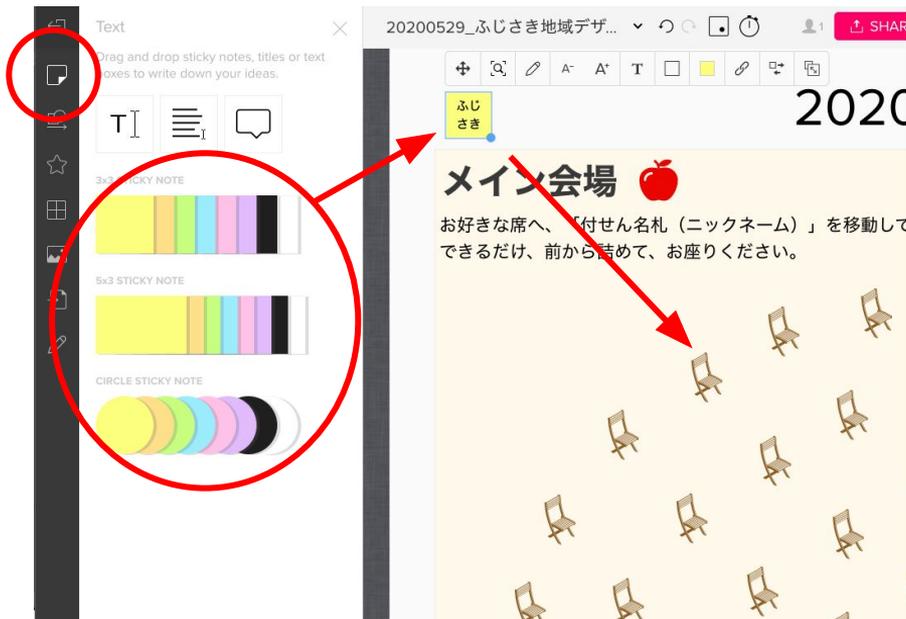


今日は、オンラインホワイトボードを  
使いながらセッションをします。  
頑張りましょう

# Introduction – イントロダクション –

お作法⑤:「Mural」に名札付せんをつくってみよう  
名札を持って席に着いてみましょう！

①付せんツール



②付せんを選んで  
会場の方へ移動する  
(好きな色でOK)

③付せんへニックネームを  
入力して、席へ移動

# Fujisaki Future Design Project

---

未来志向のふじさき地域デザインプロジェクト

# Background – 背景 –

社会の不確実性と複雑性が高まるなか、東北の地方都市においては、解決策を講じなければならない課題が山積しているが、全てを行政だけで解決するには複雑且つ過大となっている。

そのため、自治体・企業・NPOなどの多様なステークホルダーが、組織を越えて連携し、ビジョンを共有しながら、解決策を共創していくことが求められている。

その中で、行政では共創ワークショップを開催しているが、「創出されたアイデアに対してアクションの担い手は行政と認識」されており、地域による協働アクションは起きていない。

また、喫緊の課題は「経済インパクト」だが、地域課題として見え隠れしている「つながり」や「未来を切り開く若者や子どもが住み続けたなるまちづくりへの貢献」も含めて、藤崎町のメンバー自身が楽しみながら誘客を促していくことを進めたい。

## Project Purpose – プロジェクトの目的 –

**地域LABOメンバーが発案したプロジェクトから**

**藤崎町に誘客が起きている状態をつくること**

注: 地域LABOメンバーとは、本プロジェクトに参画する藤崎町の未来をつくる方を指しています。

# Co-creation Adviser – アドバイザー –



**最上 元樹**

GENKI MOGAMI

株式会社フューチャーセッションズ  
イノベーション プロデューサー / 青森県藤崎町 地域共創アドバイザー

2015年グロービス経営大学院大学経営研究科経営専攻修了(MBA)。2002年に文房具事務用品メーカーのエーワン株式会社に入社後、営業、製品開発を経験。2010年から3M Japan Group 文具・オフィス事業部のマーケティングにて、事業戦略やマーケティング戦略立案を主導したのち、2016年1月フューチャーセッションズに入社。市民・企業・行政といったセクターを越えた場づくりを活かして、大手企業の新市場領域や新技術領域の探索、地域共創の実証実験のプロデュースから、共創ファシリテーションの講師などを行い、現在に至る。



**相内 洋輔**

YOSUKE AINAI

株式会社フューチャーセッションズ  
ソーシャルビジネスプロデューサー / 青森県藤崎町 地域共創アドバイザー

リクルート(株)、(公財)東日本大震災復興支援財団を経て、2018年にワークショップデザイナーとして独立。人が自分の意図に沿って自由に前進できる世界の実現を目指して、自己探究の機会を提供している。青山学院大学ワークショップデザイナー育成プログラム修了 / LEGO® SERIOUS PLAY® 認定ファシリテーター



# Future Sessions



# Future

**「セクターを超えた対話と協業の場」を通じて**

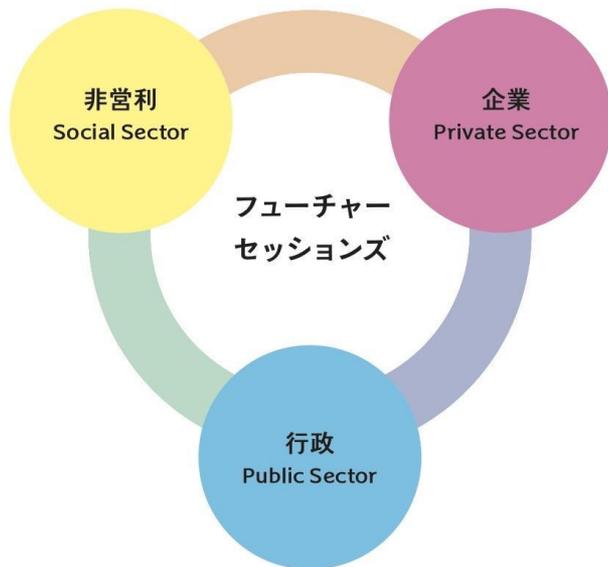
**社会に新しい価値を創造する**

# Sessions



# Future Sessions – フューチャーセッションズ –

セクター横断の対話と協業の場「Future Session」を提供し、  
社会イノベーションを実現する アクションファームです。



2012年	株式会社フューチャーセッションズ設立
2013年	地域×企業のイノベーション「助け合いラボ」開始 「OUR FUTURES」サービス開始 「Innovation Facilitator講座」開始
2014年	「組織向けOUR FUTURES」サービス開始 「未来シナリオ プログラム」提供開始
2016年	「渋谷をつなげる30人」サービス開始
2017年	「DENTSU JAM!」参画
2018年	「COI東北」参画・東北拠点立ち上げ
2019年	京都拠点立ち上げ 代表取締役 社長 交代 会社分割により「Slow Innovation株式会社」新設

# Output – アウトプットイメージ –

**Tポイントジャパン:**  
T会員と共に、生産者を支援するための商品を開発



**東北大学:**  
技術の先にある10年後の未来像を描写



**トヨタ自動車:**  
まちと共創する新型モビリティのプロトタイプング



**Jリーグ:**  
社会連携へ向けて300名の共創



**富士通テクニカルコンピューティング:**  
約20年の未来像をSF小説として執筆



**NTTコミュニケーションズ:**  
アスリートの新たな価値を生む活動を創出



# Today's Purpose – 本日の目的 –

目的:

1. **どんなことをするプロジェクトか？** が、わかること
2. **3つのプロジェクトに関わりたい！というチーム** が、つくられること
3. **次の行動となるプロジェクト憲章(計画)** が、わかること

# 本日のグランドルール

1. 一人ひとりの **想い** を大切にする
2. お互いの **違いや多様性** から学び、アイデアを生み出す源泉とする
3. 参加者全員で発言機会を提供しあい、よい **関係性** をつくりあげる
4. いつもの主張をただ話すのではなく、**その場で感じたこと** を大切にする
5. 今日この場で一緒になった縁を大切に、**アクション** を支援し合う

# Let's Online Dialog – オンラインで対話してみよう！ –

これからブレイクアウトルームという機能を使って、  
オンライン上にグループをつくります。誰となるかはお楽しみ！

Muralの「グループ対話会場の席」へ「名札付せんを移動」してください  
グループを分けたら、以下の内容について対話してください。

話す順番：

- ・ 「名字」の「五十音順」で対話しましょう！

話す時間：

- ・ 全員で、5分です。5分間のタイムキープもお願いします。

話す内容：

- ・ お名前、所属、コロナ自粛中に買ったもの
- ・ 時間が余ったら、コロナ自粛中に買ったものを掘り下げて、お待ちください

グループに分かれると、  
スライドが見れません。

メモか、写真を撮ると  
便利です。

# Fujisaki Future Design Project 2020

---

藤崎町 未来志向のふじさき地域デザインプロジェクト2020年度

## Project Purpose – プロジェクトの目的 –

**地域LABOメンバーが発案したプロジェクトから**

**藤崎町に誘客が起きている状態をつくること**

注: 地域LABOメンバーとは、本プロジェクトに参画する藤崎町の未来をつくる方を指しています。

# 共創プロジェクトができる人 を増やすこと

Concept – コンセプト –

# プロを目指す大人の部活動

大人だからいろいろある。だから、できないこともある。  
でも、面白い人生にしたい。精一杯やって価値をつくりたい。

# result 2019 – 2019年度の活動結果 –

## 目的

共創プロジェクトを起こせる人を増やすための講座を実施した(17名)

## 期間

2019年08月～2020年03月

## 内容

- ・事務局づくり: 地域 LABOメンバー招待、キックオフセッション
- ・共創ファシリテーター育成: IF講座Day01-04(フォローアップ含)、プロジェクト構想、振返り

## 結果

- ・事業を立ち上げるプロジェクトのオーナーが、3名立ち上がる
- ・イノベーションファシリテーターとしての活動希望者が、10名立ち上がる

活動内容 掲載ページ:

[藤崎町 未来志向の地域デザインプロジェクト2019-2020](#)



# 2020 Goal – 2020年度で到達したいゴール –

## プロジェクト憲章:

地域活動として、個人ではなくチームで活動を行えるように、目的・期間・成功定義など、約15項目のプロジェクトの2020年度計画書をつくりま。

## プロジェクトPR:

プロジェクト企画を整えた上で、共創パートナーを増やすために、クラウドファンディングや説明会の実施します。

## 共創プロトタイピング:

オープンにアイデアを受け入れられるように、共創アイデアセッションや共創実証実験を行い、検証を繰り返せる状態をつくりま。

### PM サイト更新プロジェクト、プロジェクト憲章 (架空)

作成: 2017/4/25

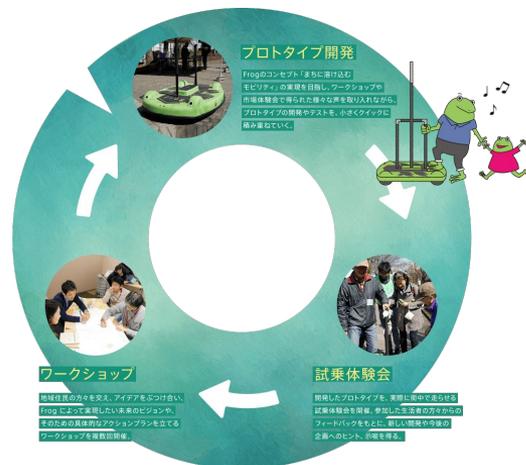
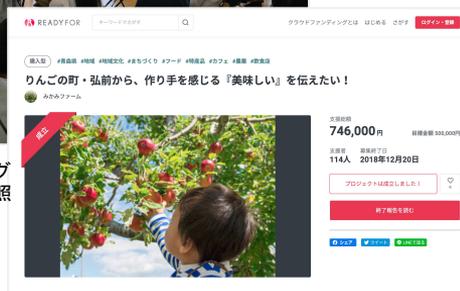
- プロジェクトの目的**  
10年前に構築したPMサイトを、最新技術を用いたウェブサイトに更新する。
- プロジェクトの目標**  
2017年9月までに、新サイトをリリースする。(一括移行)
- プロジェクトの対象範囲** (更新後のウェブサイトの対象機器)  
・スコープ内→ PC、スマートフォン、タブレット表示  
・スコープ外→ フィーチャーフォン(ガラケー)表示、IE対応
- 前提・制約条件**  
・情報システム 部内でメンテナンスできるようにすること。  
・現行サイトのコンテンツは新サイトに完全移管すること。

#### 5. スケジュール

タスク(概要)	'17/5	'17/6	'17/7	'17/8	'17/9
1 キックオフ	◇				
2 要件定義	◇◇				
3 設計・構築		◇◇◇◇	◇◇◇		
4 ユーザテスト				◇◇◇◇	



※オープニングセッションを参照



# 参考) 事業実現までの道のり

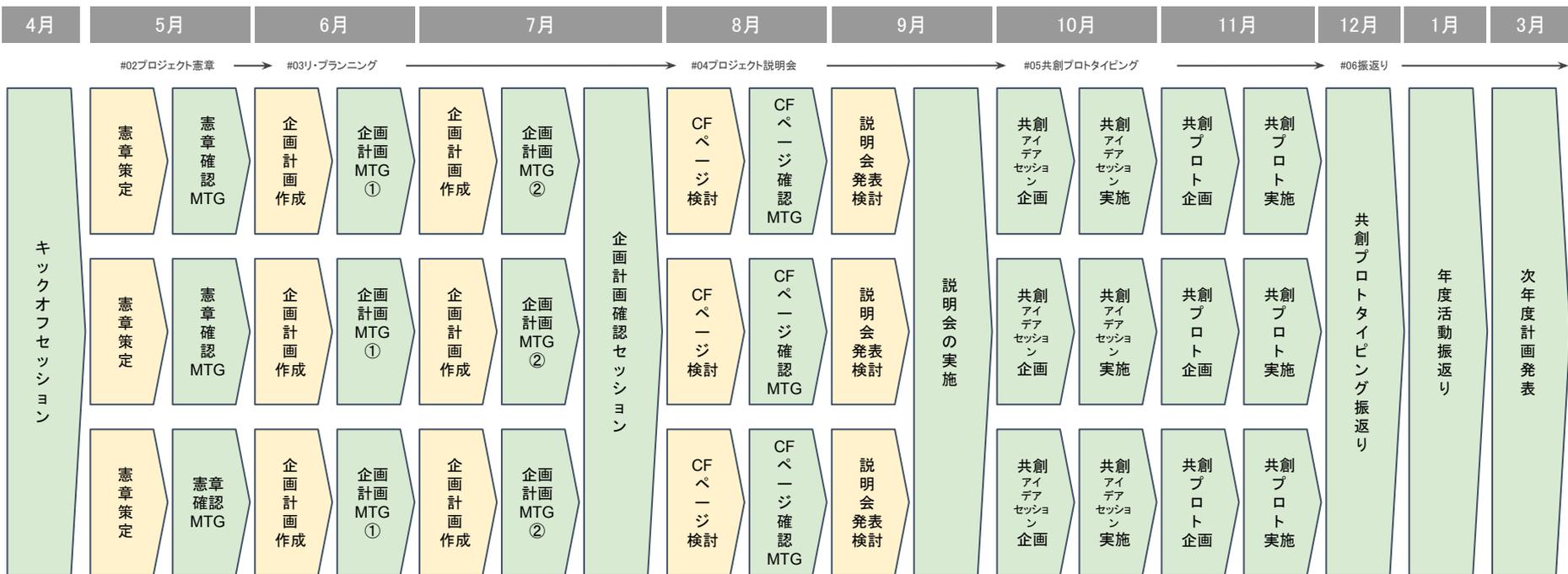
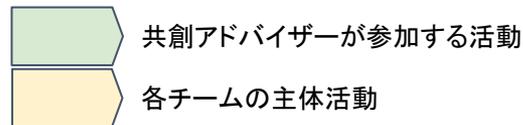
2020年度に達成したいステップ



ステップ	アイデア創出	ニーズ検証	販売検証	顧客開拓 組織構築
ゴール	<ul style="list-style-type: none"><li>目的／課題の設定</li><li>独自性の高い アイデア仮設（解決策）の策定</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>顧客が持つ深刻な課題の 具体的な言語化や精緻化</li><li>独自性の高い解決策と 顧客が解決して欲しい方法の 言語化や精緻化</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>顧客が独自性の高い解決策を 利用する理由の言語化</li><li>期待を超える形での 課題を達成する技術構築</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>最適な価格と売り方の設定</li><li>サービス提供以外の組織の 仕組みを設定する</li></ul>
検討 事項	<ul style="list-style-type: none"><li>何のためのアイデアか？</li><li>深刻な課題か？ 市場を理解できているか？</li><li>独自資源からアイデアが 作られているか？</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>顧客の課題は深刻か？</li><li>お金を支払う目的は何か？</li><li>数ある目的達成の中から どのように達成したいのか？</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>なぜ顧客は自社の解決策を 買うのか？</li><li>価値提供は、顧客の想像を 超える満足感を与えるか？</li><li>コスト構造にムリは無いのか？</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>顧客の購買タイミングや量、期 待品質に添えているか？</li><li>供給体制は最適か？</li><li>提供価値のブランドは 形成されているか？</li><li>参入撤退の定義や体制は 整っているか？</li></ul>

※各種文献を基にフューチャーセッションズが作成

# 2020 Overview – 2020年度活動 全体像 –



全体像は、プロジェクトふじさき地域デザインLABOの支援を含めた全体スケジュールです。  
チーム活動は、参考として記載していますが、チームの状況を鑑みて主体的な計画をお願い致します。

# #01 キックオフセッション

## ■ どんなことをするのか？

### 概要:

- 2020年度 プロジェクト計画の内容共有
- 各プロジェクトの内容共有(オーナーから)
- 興味関心ごとにチームをつくる
- プロジェクト実践へ向けて以下の対話をする
  - 自己紹介
  - 得意なこと
  - これからのスケジュール
  - 打合せ方法や連絡方法
- プロジェクト憲章(計画)の内容を共有する

## ■ 終了時に、どんな状態をつくりたいのか？

### つくりたい状態:

- 「どんなことをするプロジェクトか」わかった！
- 「3つのプロジェクトチーム」が、つくられた！
- 次の行動となる「プロジェクト憲章(計画)」がどんなものかわかった！

## ■ 期間

- 日程:2020年5月29日
- 時間:13:00-15:30
- 場所:zoom online

# #02 プロジェクト憲章

## ■ どんなことをするのか？

### 概要:

プロジェクト参加メンバーが、2020年度どんなゴールを迎えたいか？を話し合った上で、以下内容を決めて、年間計画を具体的にします。

- プロジェクト概要
  - プロジェクト名
  - プロジェクト背景
  - プロジェクト目的
  - プロジェクト活動期間
- プロジェクト方針
  - 本事業の位置付け
  - 成果の定義(成功定義/撤退定義)
  - チームの役割(リーダー)
  - 活動資源(使えるリソース・招けそうな友人)
- プロジェクト活動基盤
  - 情報共有や進捗共有の仕方
  - 競合品の購入や予算活用のルール
  - 活動場所(リアル/オンライン)
  - 活動発信場所

## ■ 終了時に、どんな状態をつくりたいのか？

### つくりたい状態:

- 「プロジェクトのゴールイメージ」が決まった
- 「プロジェクトの計画内容」が決まった
- 「チームメンバーの役割」が決まった

### 成果物

- プロジェクト憲章(資料)

## ■ 準備期間

- 日程:2020年5月29日~6月11日

## ■ 共創アドバイザーセッション

- 日程:2020年6月11日
- 時間:13:00-17:00
- 場所:zoom online

# 参考) 事業をつくるチームの役割

以下は、フューチャーセッションズがこれまでに実施プロジェクトで「上手く進むチーム」を参考に作成したものです。

事業をつくるには、「何をするか？」だけでなく、「チーム内のコミュニケーション」も重要になります。

プロジェクトオーナーは、チーム活動が不慣れな方も多く、複数の役割を果たそうするケースが多いですが、それによって「みんなの力を合わせられない」というチームを多く見てきました。

参加者の方々は、役割に対して「できる、できない。」ではなく、「この機会に自分がやってみたい。」という気持ちから、主体的なチームの役割づくりができることが、良いプロジェクトの一步だと、私たちは信じています。



オーナー  
〈すべて〉

- ・意思決定
- ・価値づくり
- ・コミュニケーション促進
- ・共創パートナーづくり
- ・予算獲得



デザイナー  
〈見せ方・伝え方〉

- ・デザイン制作  
(ロゴ・イラストなど)
- ・配信・発信資料制作
- ・撮影(写真・映像)
- ・コピーライティング



ファシリテーター  
〈進行〉

- ・プロジェクトマネジメント
- ・会議ファシリテーション
- ・共創パートナーづくり
- ・共創セッション



マーケター  
〈事業づくり〉

- ・ビジネスモデル
- ・予算管理
- ・事業計画(収支予測)
- ・競合調査
- ・ブランディング



エンジニア  
〈価値づくり〉

- ・製品サービス設計
- ・パートナーづくり
- ・品質設計
- ・特許知財管理



スーパーフォロワー  
〈元気づくり〉

- ・楽しさづくり
- ・笑いづくり
- ・みんなを手伝う

# #03 リ・プランニング

## ■ どんないことをするのか？

### 概要：

プロジェクトへ仲間を招き入れられるように、以下の内容を検討して、具体的な計画をつくり、試作費用を獲得できる状態をつくりま  
す。＊詳細は、次ページ以降に掲載

1. 製品サービス設計：
  - a. 製品
  - b. 生産
  - c. 物流
2. セールス&マーケティング設計：
  - a. セールス&マーケティング戦略
  - b. 広報
  - c. 広告・イベント
  - d. 営業

## ■ 終了時に、どんな状態をつくりたいのか？

### つくりたい状態：

- 「製品サービス設計」が決まった
- 「セールス&マーケティング設計」が決まった

### 成果物

- プロジェクト企画書(資料)  
＊製品イメージなども含む

## ■ 準備期間

- 日程:2020年6月12日～2020年7月20日(内2回ブラッシュアップあり)

## ■ 合同セッション

- 日程:2020年7月21日
- 時間:13:00-16:00
- 場所:リアル

# #03 具体化する内容とは？

※以下は、モノづくりを前提としたフレームを記載しています。

## 製品サービス設計:

### 製品

- 製品仕様
- 価格
- パッケージ
- デザイン

### 生産

- 調達先
- ロット
- 調達リードタイム
- 調達先品質確認
- 自組織 生産設備

### 物流

- 配送パターン
- 梱包仕様
- 配送データ及びラベル伝票などの仕様

## セールス&マーケティング設計:

### セールス&マーケティング戦略

- コアバリュー整理
- ターゲット設定
- コミュニケーションプラン策定

### 広報

- プレスリリース
- メディア アプローチ
- メディア向け サンプル準備
- インフルエンサーへのアプローチ

### 広告・イベント

- 広告先の選定
- 広告コンテンツの作成
- 予算計画
- 展示会・実演会等への参加

### 営業

- ブログ・メルマガ・SNS配信(BtoC)
- 法人ターゲット選定
- 法人提案
- 法人営業

## クラウドファンディング設計:

### クラウドファンディングゴール設計

- リターン設計
- 収支シミュレーション
- ファンディングスケジュール設定

### プロジェクトページづくり

- ストーリー設計
- プロダクト、使用シーン撮影  
(動画・写真など)
- コピーライティング
- 文章作成
- リターン品制作

クラウドファンディング  
ページ検討時

# #04 プロジェクト説明会

## ■ どんなことをするのか？

### 概要：

#03リ・プランニングで、整理した内容を基に、クラウドファンディングページの制作と藤崎町での説明会を実施します。

※説明会は、町長へメディアの招待を想定しています。

- クラウドファンディング設計：
  - クラウドファンディングゴール設計
  - プロジェクトページづくり
- 説明会資料&プレゼン内容作成
  - ここまでの検討内容を基に、プレゼン内容をつくる  
※簡易体験ができるとGood

## ■ 終了時に、どんな状態をつくりたいのか？

### つくりたい状態：

- 「プロジェクトを説明できる状態」が整った
- 「クラウドファンディングページ」ができた
- 「説明会でプロジェクト発信」ができた

## ■ 準備期間

- 日程：2020年7月22日～2020年9月16日（内1回ブラッシュアップあり）

## ■ プロジェクト説明会

- 日程：2020年9月17日
- 時間：13:00-16:00
- 場所：リアル

# #04 具体化する内容とは？

※以下は、モノづくりを前提としたフレームを記載しています。

## 製品サービス設計：

### 製品

- 製品仕様
- 価格
- パッケージ
- デザイン

### 生産

- 調達先
- ロット
- 調達リードタイム
- 調達先品質確認
- 自組織生産設備

### 物流

- 配送パターン
- 梱包仕様
- 配送データ及びラベル伝票などの仕様

## セールス&マーケティング設計：

### セールス&マーケティング戦略

- コアバリュー整理
- ターゲット設定
- コミュニケーションプラン策定

### 広報

- プレスリリース
- メディアアプローチ
- メディア向け サンプル準備
- インフルエンサーへのアプローチ

### 広告・イベント

- 広告先の選定
- 広告コンテンツの作成
- 予算計画
- 展示会・実演会等への参加

### 営業

- ブログ・メルマガ・SNS配信(BtoC)
- 法人ターゲット選定
- 法人提案
- 法人営業

## クラウドファンディング設計：

### クラウドファンディングゴール設計

- リターン設計
- 収支シミュレーション
- ファンディングスケジュール設定

### プロジェクトページづくり

- ストーリー設計
- プロダクト、使用シーン撮影  
(動画・写真など)
- コピーライティング
- 文章作成
- リターン品制作

# #05 共創プロトタイピング

## ■ どんなことをするのか？

### 概要:

企画に対してオープンなセッションを開催して、幅広い視点からアイデアをつくります。また、作られたアイデアは、想定ユーザーなども含めて共創でプロトタイピング(試作検証)を行います。

- 共創アイデアセッションの実施
  - アイデアセッション企画
  - アイデアセッションの実施
- 共創プロトタイピングの実施
  - プロトタイピングの企画
  - プロトタイピングの実施(イベントも可)

## ■ 終了時に、どんな状態をつくりたいのか？

### つくりたい状態:

- 「多様な参加者を招き入れたアイデアの創出」ができた
- 「多様な参加者を招き入れた試作検証」ができた

### 成果物

- アイデアセッションレポート
- 共創プロトタイピングレポート

## ■ 準備期間

- 日程:2020年9月18日~2020年11月24日

## ■ 共創プロトタイピング実施

- 日程:2020年11月25日-26
- 時間:後日設定
- 場所:リアル

# #07 振り返り

## ■ どのようなことをするのか？

### 概要:

プロトタイプングや年間活動を振り返り、2021年度の活動を計画します。

- プロトタイプングの振り返り
  - 実証実験を踏まえたアクション
- 年間活動の振り返り
  - 2021年へ向けた共創プロジェクトの進め方をつくる
- 2021年度計画発表
  - 2021年度計画の共有

## ■ 終了時に、どんな状態をつくりたいのか？

### つくりたい状態:

- 「プロトタイプングの振り返り」ができた
- 「活動の振り返り」ができた
- 「来年度の計画」ができた

### 成果物

- 次年度計画

## ■ 準備期間

- 日程:2020年11月27日～2021年3月9日

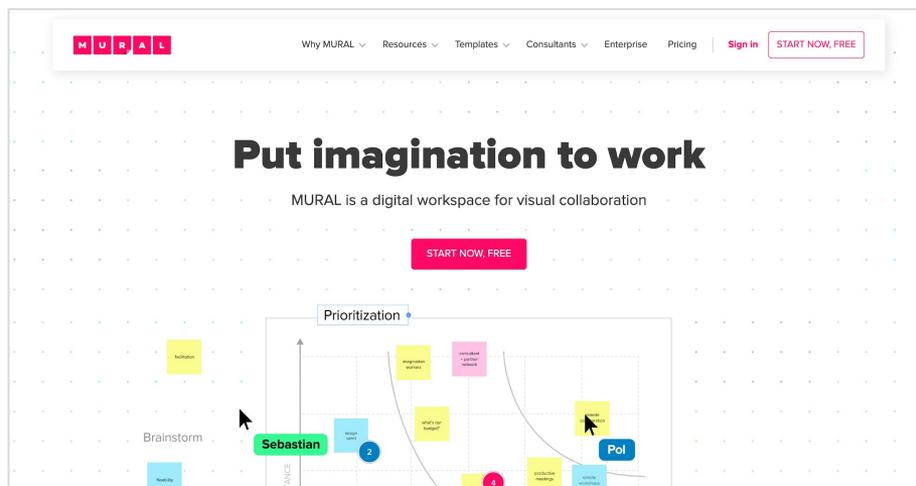
## ■ 次年度計画セッション

- 日程:2021年3月10日
- 時間:13:00-16:00
- 場所:リアル

# 各チームが活用するツール

本プロジェクトでは、各チームにMural (オンラインホワイトボード)の共同作業スペースを用意します。  
進行フェーズに合わせて、共創アドバイザーがMural上にアクションして欲しい内容を追記します ので、  
チーム内での打合せなどで、成果を作成ください。

※共創アドバイザーが常時支援可能な状態であれば、他のツールの利用でも構いませんので、  
別ツールの方が使いやすい場合は、ご連絡ください。



# 2020 Schedule① – 2020年度活動 スケジュール① –

内容	会場	日程	くろさき チーム	たたみさし チーム	よしだ チーム
キックオフセッション	オンライン	2020年5月29日	13:00-16:00<チーム合同>		
憲章確認ミーティング	オンライン	2020年6月11日	13:00-14:00	14:30-15:30	16:00-17:00
企画計画ブラッシュアップ①	オンライン	2020年7月2日	13:00-14:00	14:30-15:30	16:00-17:00
企画計画ブラッシュアップ②	オンライン	2020年7月9日	13:00-14:00	14:30-15:30	16:00-17:00
企画計画確認	リアル	2020年7月21日	13:00-16:00<チーム合同>		
クラウドファンディングページ確認	オンライン	2020年8月5日	13:00-14:00	14:30-15:30	16:00-17:00
説明会の実施	リアル	2020年9月17日	13:00-16:00<チーム合同>		

# 2020 Schedule② – 2020年度活動 スケジュール② –

内容	会場	日程	くろさき チーム	たたまさし チーム	よしだ チーム
共創アイデアセッション開催企画	オンライン	2020年10月8日	13:00-14:00	14:30-15:30	16:00-17:00
共創アイデアセッション	リアル	2020年10月28日	9月16日までに、 10月28日 or 29日 AM・PMの開催日時を決定ください。(2時間想定)		
		2020年10月29日			
共創 実証実験 開催企画	オンライン	2020年11月5日	13:00-14:00	14:30-15:30	16:00-17:00
共創 実証実験	リアル	2020年11月25日	9月16日までに、 11月25日 or 26日 AM・PMの開催日時を決定ください。(2時間想定)		
		2020年11月26日			
実証実験振返り	リアル	2020年12月15日	13:00-16:00<チーム合同>		
活動振返り	オンライン	2021年1月28日	13:00-16:00<チーム合同>		
計画発表	リアル	2021年3月10日	13:00-16:00<チーム合同>		

小休憩

# Owner Presentation

---

プロジェクトオーナーによるプロジェクト紹介

## 地域のフィールドを活かした謎解きイベントプロジェクト

観光客の増加だけでなく、藤崎町の内部の人たち同士でも楽しめるような地域をフィールドとした謎解きツアーや謎解きイベントをつくるプロジェクトです。

テーマオーナーの豊指さん



# **FUJISAKIクエスト**

**藤崎町を舞台にした「なぞ解き」イベント開催**

# 藤崎町の魅力を体感しながら楽しめるイベントです！

子供から大人まで楽しめる

“なぞ解き・宝探し”をイベント化し、  
地域の観光促進などと連携させた  
「エリア回遊型のラリーイベント」です！

①宝の地図を入手



②暗号を解読



③宝を探す



# 仮称)FUJISAKIクエストプログラムイメージ

**ドライブをしながらでもクリアできる「なぞときプログラム」**を制作します。  
なぞときを通してエリアを回遊させ、藤崎町の魅力の発見と誘客を促します。

## イベント告知

プロジェクトにかかわる皆さんのSNS、またメディアへの露出でプログラムの告知を行います。



## 参加受付

参加希望者に、藤崎テラスで謎解きプログラムを販売していただきます。  
1冊1000円



## なぞとくに挑戦

参加者は、なぞの書かれた冊子を見ながらエリア内を探索します。探索中、藤崎テラスの施設、風景を楽しむことが出来ます。



## なぞときクリア

参加者は、すべてのなぞをとき明かすことができればゲームクリアとなります。



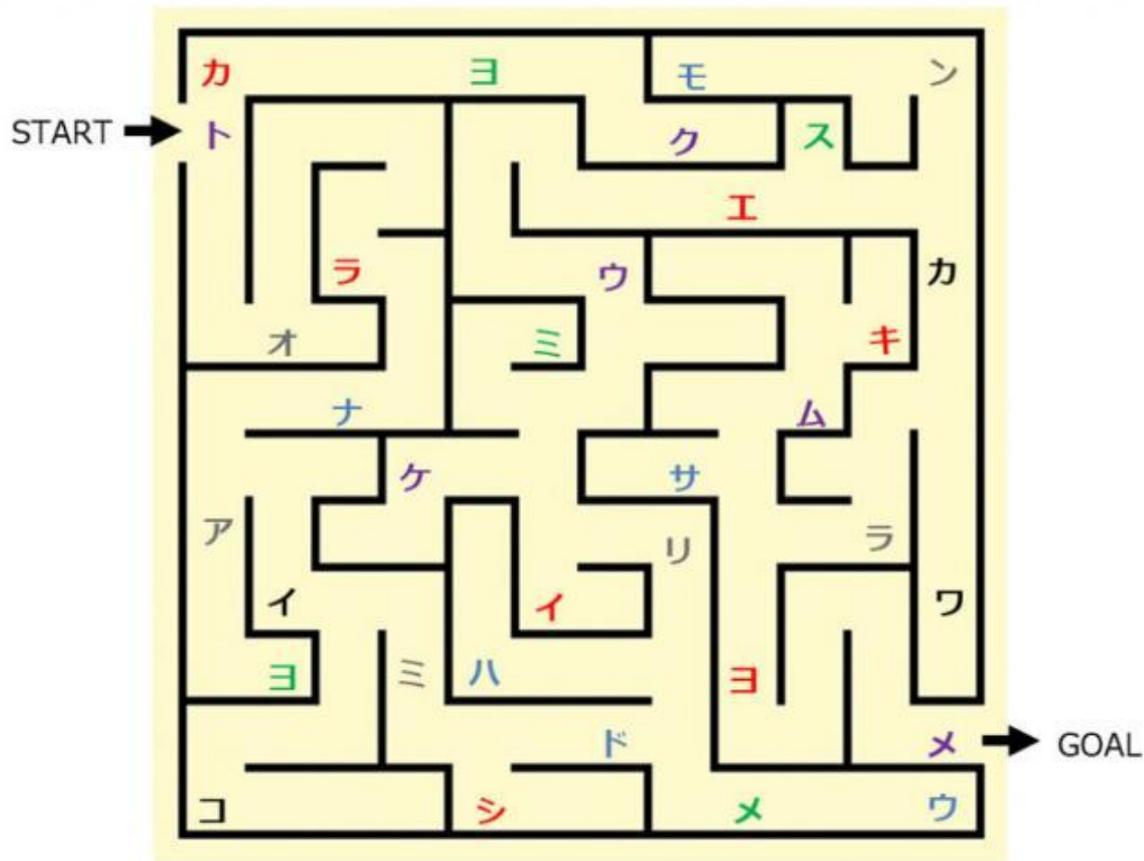
## 発見報告

参加者が発見報告所に戻ってきたら、施設のスタッフ様にてキーワードが正しいか確認していただきます。正解であれば、ノベルティを渡して終了となります。



**では、さっそく1問。**

# なぞ解き 問題例





**何のためにやるのか？**

# プロジェクト発足の背景

現在若者を中心にテレビなどで話題

業界では**500万人**が参加

市場規模は年間**400億円**突破



# プロジェクトの目的

ファミリー層をお中心に藤崎町を**楽しみながら回遊**させます。

**地域の魅力を再発見**させ、  
関係人口・交流人口増加のきっかけを作ります。

参加キット販売による収益、滞在時間アップによる、  
消費行動を促し**経済効果**をもたらします。

オンラインプログラムも  
つくりたい！



# なぞ解きイベント開催のメリット

## 1. 遊びながら観光地や地域資源を学べる

地域のストーリーやヒストリーは、強く印象に残る

## 2. 初期投資が少なくて済む

立て看板やマップがあれば始められ、ハード面の投資はほとんど必要がない。

## 3. 滞在時間や周遊機会を誘発できる

食事や休憩などで消費額向上への貢献が想定される。

謎解きをきっかけに入場料アップ

## 4. 「人」のコストが少ない

受付、報告対応のみで運営ができ、地元の人たちで運営可能

## 5. 人数制限がほぼない

施設やエリアの規模によるが、多くの人が同時に楽しめる。

## 6. 若者層の取り込みに有効である

学生や20代など、アクティブな若者層を取り込むことができる。

**最後に**

# 一緒になぞ解きをつくりませんか？

なぞ解きを面白そうと思って一緒に考えてくれる人  
一緒に考えましょう！

どんなことをするの？

## 制作編

- ①なぞ解きをつくる
- ②行かせたい場所、知ってほしい場所をつくる
- ③絵を書いたり、ストーリーをつくる

## 運営編

- ①なぞ解きイベントを現地で開催する
- ②お子様やお客様へと話をし、もっと面白いなぞ解きつくりをする
- ③なぞ解きイベントやプロジェクト活動を発信する(盛り上げる！)

# 私の実績



テレビ朝日ドラマ 相棒とコラボしたなぞ解きイベント

東京都中央区500万円争奪宝探し

GLAYと宝探し(函館市観光イベント)

鉄道探偵K (京王電鉄×都営地下鉄)

盛美園 小さな園の大きな秘密 など



# Owner's Presentation – オーナーによるプロジェクト紹介 –

## 農地や農作物を活用したアウトドア体験提供プロジェクト

農地や農作物の新しい活用方法として、  
ツリーハウスでの遊びやキャンプ体験などをつくるプロジェクトです。

テーマオーナーの吉田さん



# Owner's Presentation – オーナーによるプロジェクト紹介 –

## ちょっと大人のおいしいふじさきプロジェクト

藤崎町産の農産物を使ったフレーバーシロップをつくり、  
地元の農産物をPRするプロジェクトです。

テーマオーナーの黒崎さん



# Team Session

---

イントロダクション

# Team Session – チームセッション –

これからブレイクアウトルームで、チームに分かれてセッションをします。

ご注意:

私たちとしては、本日の参加者の皆さまと共に、プロジェクト活動をしたいと思っています。

しかし、それぞれの方の事情があると思いますので、最終的な参加については、ご自身にて、ご判断を頂ければ幸いです。(毎回の参加でなければ大丈夫。なども、とても嬉しい反応です。)

現段階では、興味関心のあるチームをお選び頂き、チーム別の対話をお楽しみください。

では、**Muralのチームづくり会場へ名札付せんを持って、**

**好きなチームへ移動**してください

# Team Session – チームセッション –

話す時間:

- ・ 約10分で、各自の自己紹介をお願いします。
- ・ その後約10分で、「連絡先交換」と「次回MTGスケジュールの設定をお願いします。
- ・ 上記2点が完了したら、「どうしたら、このもっとプロジェクトがよくなるか？」についてお話しください。

話す内容:

- ・ 自己紹介
  - a. お名前・所属
  - b. このプロジェクトが良いと思った理由
  - c. やってみたいこと
- ・ 連絡先交換
  - a. 連絡ツールの確認、次回のMTGスケジュール設定
- ・ アイデア創出
  - a. プロジェクトがもっと良くなるには？

グループに分かれると、  
スライドが見れません。

メモか、写真を撮ると  
便利です。

# Closing

---

クロージング

## クロージング

本日は、ご参加を頂きありがとうございました。

感想や気づきについて、チャットへの入力をお願いします。

また、約30分の時間を残して、中締めとさせていただきます。

お時間がよろしい方は、15:30まで開場していますので、ご相談やご質問などを頂ければ幸いです。



OUR FUTURES