



# 部活動向けプラットフォーム事業



運動部活動改革プラン





みなさんは  
部活にどんな思い出がありますか？



**部活 = 人間成長の場**

# しかし、課題が山積みのまま

**専門的な指導**を  
受りたい！

**勉強との両立**が  
大変！

**部費**が足りない！

校務が忙しくて  
**顧問**の時間がない！

**ハラスメント/  
トラブル**が後を  
絶たない！

応援・支援したいけど  
**活動がみえない**！

**新型コロナにより学校のICT導入に変化**

**部活動にデジタルで革命を起こすチャンス**

**部活環境を改革する**



**若者の成長を最大化する**



**彼らと日本の未来を作っていく**



## 川崎 大

住友商事勤務。立教大学経済学部卒（体育会ラグビー部主将）・ビジネスデザイン研究科修了。

大学卒業後、アマチュアラグビークラブのタマリバクラブの創設に携わり、全国クラブラグビーフットボール大会優勝5回、日本ラグビーフットボール選手権出場4回。

2007年度から4年間に渡り、社業の傍、立教大学体育会大学ラグビー部監督を務め、初年度に関東大学ラグビー対抗戦Aグループに昇格。指導者ノウハウだけでなく大学や高校スポーツ界に幅広い人脈を持つ。

住友商事では物流事業を中心に日本最大級のTV通販センターの事業の立上げ、インドネシア駐在時にアジアでのリテイル事業開発などを担当。2019年9月よりDXセンターにてBUKATOOLの開発に従事。

**選手・監督・事業開発**

ご提供するソリューション

デジタルコーチ

マネジメント

エンタテイメント



ご提供するソリューション

# デジタルコーチ

マネジメント

エンタテイメント



# デジタルコーチ

部員



顧問



## スキルシェア マーケット

応用

## コンテンツ配信

基礎



# コンテンツ配信

部員



顧問

トップレベルの  
指導コンテンツ

心 技 体

基礎が学べる  
動画・資料が見放題



# スキルシェアマーケット

部員



顧問

オンラインコーチ  
現場指導

心

技

体

パーソナライズされた  
ニーズにマッチング



# ご提供するソリューション

## デジタルコーチ

## マネジメント

## エンタテイメント



# マネジメント

部活



家族

OBOG



◆ スケジューラー

◆ トレーニング計画

◆ コミュニティ



# スケジューラー

部活



スケジュール管理

活動の見える化

家族  
OBOG



共有



# トレーニング計画

部員



トレーニング計画策定

顧問

PDCAサイクル実現



# コミュニティ

部員



顧問

活動日誌  
グループチャット

課題解決力の向上

フィードバック



# ご提供するソリューション

## デジタルコーチ

## マネジメント

## エンタテイメント



# エンタテインメント

部活



家族

OBOG



◆ オンラインショップ

◆ 部活動メディア



# オンラインショップ

家族  
OBOG



定価20~30%割引で購入

日常消費で応援

部活



購入額5~10%を部費還元



KIRIN



# 部活動メディア

家族  
OBOG



練習・試合動画

活動の見える化

部費へ一部還元

広告料1~2円/視聴回数

部活



KIRIN



東京海上日動



部員の成長

# 循環型プラットフォーム



サブスク  
高校：300円/月/部員  
大学：500円/月/部員

+  
スキルシェアマッチング

部員：500万人  
父母/OBG：4,500万人

パートナーの広がり

活動の見える化

応援・支援の活性化

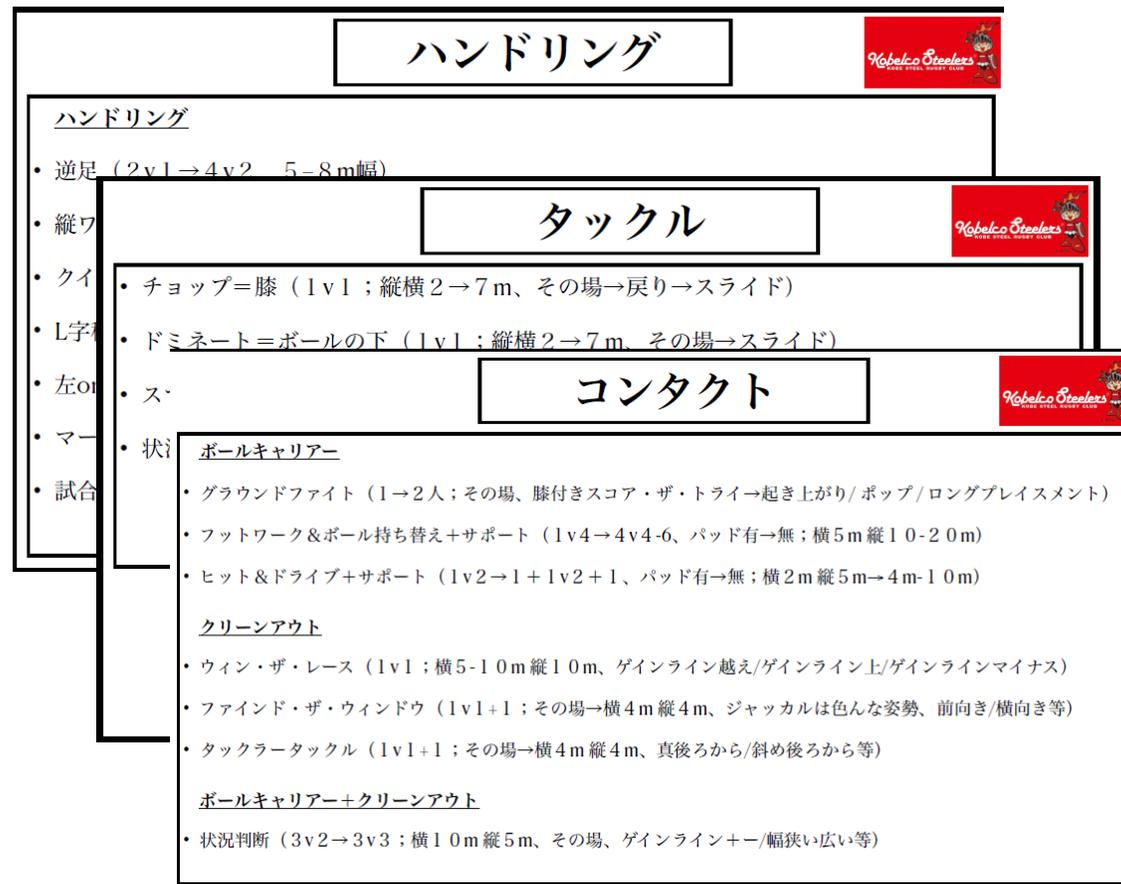
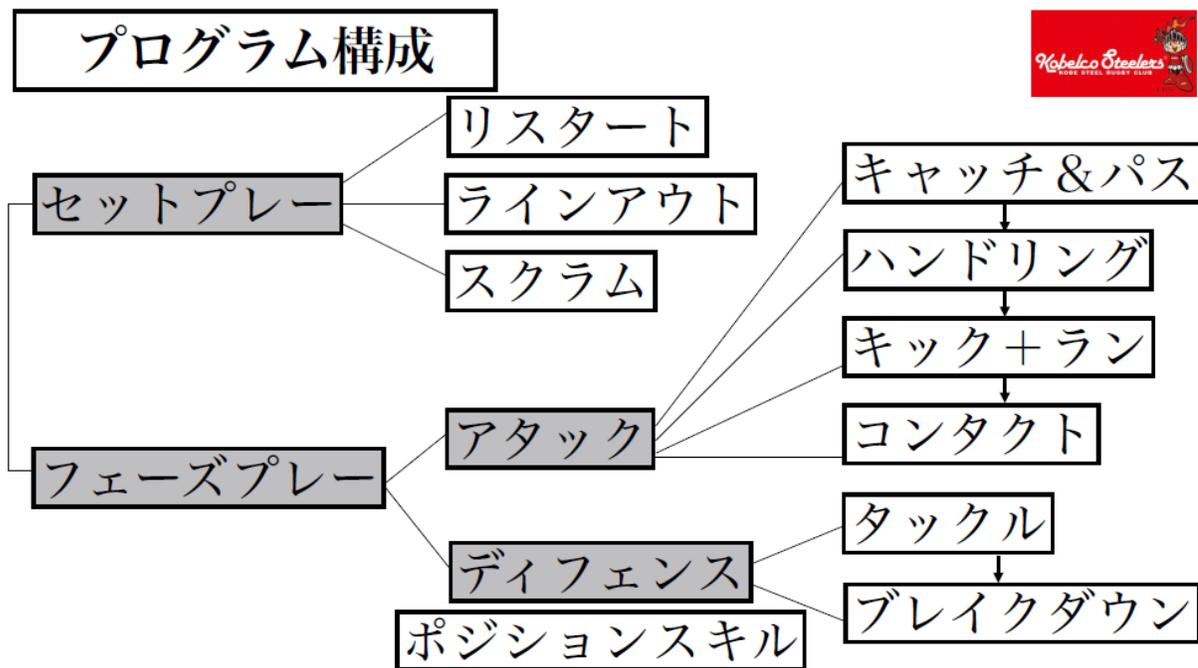
# まずはラグビーから<技>

日本一のチームによる  
指導コンテンツの作成・監修



基礎スキル全てを対象とした  
コンテンツを20年10月よりリリース予定

# ラグビーに必要なスキルセット全てを対象



# 実施方法、ポイントがわかる動画と資料

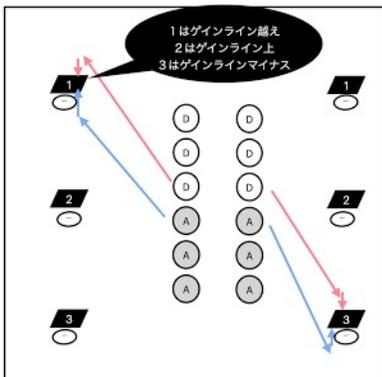
コンタクト

## ウィン・ザ・レース



## ウィン・ザ・レース

人数：2-12人,1v1  
 大きさ：横5-10m,縦10m  
 使用器具：ボール3-6個,パッド3-6個  
 時間：3分  
 目的：相手より早くラックへ行く  
 ポイント：最短距離＝直線でラックへ行く、相手がいなければボールをプレー、いればファイトできるようにスクラムのように強い姿勢、ファイトしてきたら相手の肩より自分の肩は下で両腕は相手の腕の内側に入れて相手を掴む  
 注意点：ゲートを通る、頭を下げない



ハンドリング

## 縦ワンラインサポート



## 縦ワンラインサポート

目的：ディフェンスを引っ張ってスペースを作る

ポイント：ボールキャリアが仕掛けて脅威になる  
 ステップをきるタイミング  
 腰はスクエア  
 ボールを浮かす  
 次の人は浮かされたボールに走りこんでもらえる深さとタイミング  
 パスの後は真後ろにサポートに入る

注意点：ステップをきるタイミングが遅いと捕まる  
 サポートの位置が浅いと加速できない

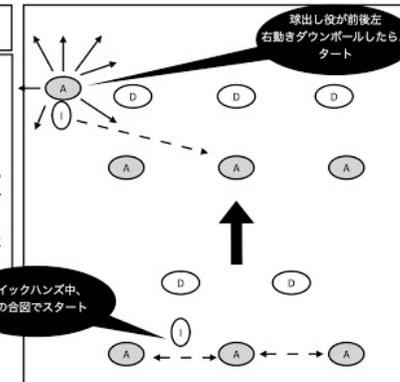
コンタクト

## 状況判断



## 状況判断

人数：5-7人,3v2→3v3  
 大きさ：横10m-縦5m  
 使用器具：ボール1  
 時間：5分  
 目的：クイックボールを出す  
 ポイント：ボールキャリアー&クリーンアウトのスキルを実践する、コンタクトでゲインラインバトルに勝つ  
 注意点：セットが遅くスペースを探せずにパスの考えなしにキャリアーをしてしまう



# フィールド競技共通の走力<体>

スプリントコーチ・秋本真吾氏による  
フィールド競技向け指導コンテンツの作成・監修



Jリーグ、日本代表選手  
プロ野球選手、チームを指導

指導者向けオンラインサロンを  
本年より開始（参加者150名）

# アスリート向け研修<心>



ホープスによる研修プログラム

プロ野球、JOCなど7,500人超の  
アスリート向けに実績

メンタルビジョン、チームビル  
ディング、ハラスメント他  
のコンテンツを配信予定



スポーツ庁  
JAPAN SPORTS AGENCY

**デジタルコーチのコンセプトが  
令和2年度運動部活動改革プランに採択**

# スーパーアプリへの広がり



対応競技種目拡大  
文化系への対応

コンテンツの拡大



部費キャッシュレス  
LIVE配信・投げ銭  
合宿遠征手配

機能の拡大

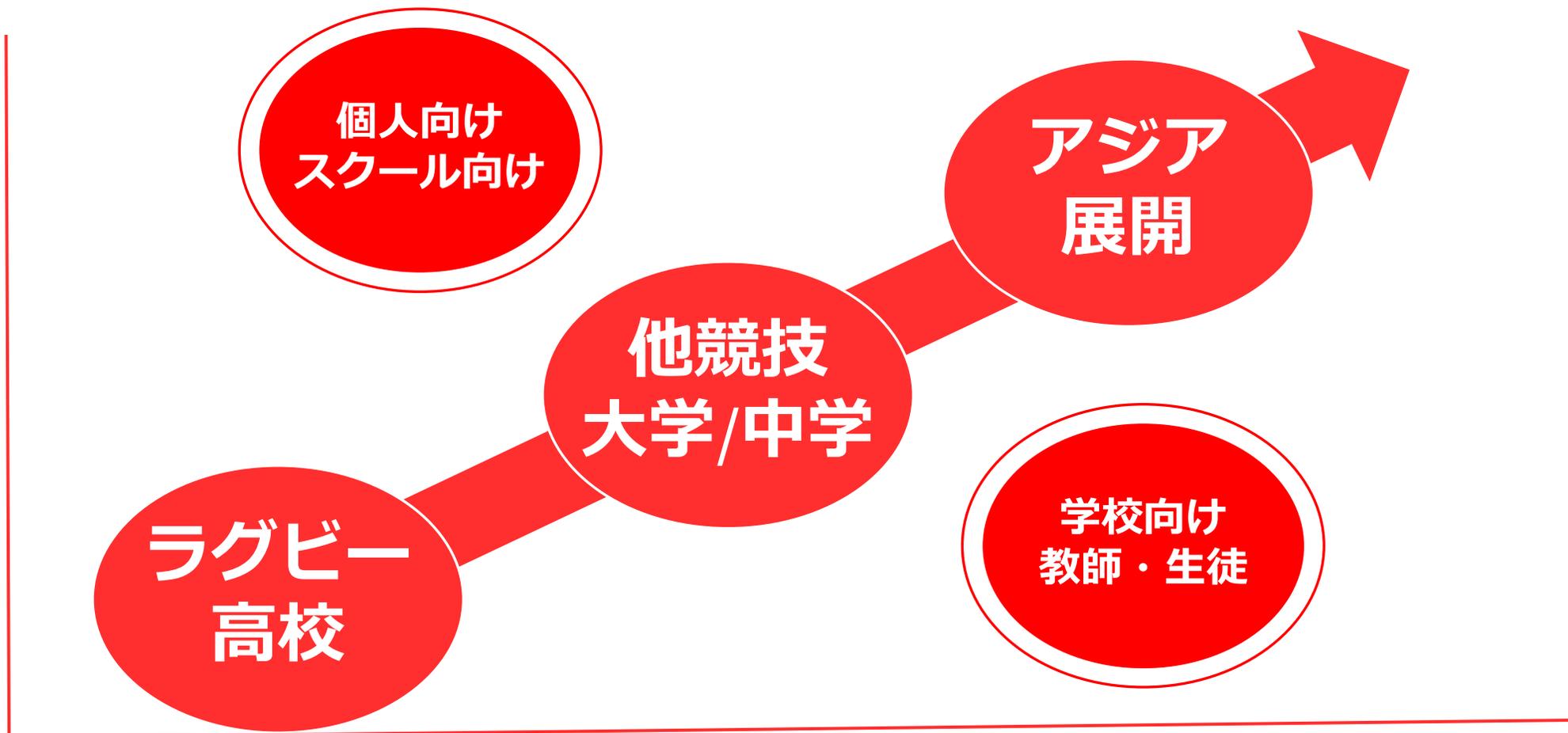


AIコーチング・動作解析  
バイタルデータ連携  
対戦相手マッチング  
買い食いクーポン  
ゲーム連携

データ活用の拡大

# デジタルコーチでEdtechアジアNO1を目指す

個人



部活

学校

テクノロジーを駆使して

持続可能な仕組みを創り出し

部活動を日本の誇る教育システムへ

共に日本の未来を創りませんか

