

Goodpatch

全社280名にClaude Codeを 導入して分かったこと



自己紹介

代表取締役社長 / CEO

土屋 尚史

1983年生まれ、長野県佐久市出身。

複数企業で営業やWebディレクターを経験した後、
起業を志し2011年3月に渡米。サンフランシスコのデザイン会社で
スタートアップ支援に携わる。

2011年9月に株式会社グッドパッチを設立。

2020年6月、東証マザーズ（現：グロース）上場。

「デザインの力を証明する」をミッションに、「ハートを揺さぶる
デザインで世界を前進させる」をビジョンに掲げ、代表取締役兼CEOを
務める。関連会社および兼務する役職は以下の通り。

2021年12月、株式会社スタジオディテイルズ 子会社化。取締役就任。

2022年4月、株式会社丸井グループとの合併会社、株式会社Mutureを設
立。取締役就任。

2023年6月、株式会社丸井グループ 執行役員CDXOに就任。

2024年9月、株式会社マルイユナイト取締役就任。

2024年10月、株式会社ピープルアンドデザイン 設立。代表取締役就任。

2025年10月、株式会社Layermate 子会社化。代表取締役就任。



会社概要 / 事業概要

会社概要

会社名	株式会社グッドパッチ		
所在地	〒150-0032 東京都渋谷区鶯谷町3-3 VORT渋谷South 2階		
従業員数	従業員数 280名 (2026年2月末日時点 連結)		
経営陣	代表取締役社長 / CEO	土屋 尚史	
	社外取締役	広木 大地	
	社外取締役	佐藤 あすか	
	社外取締役	小塚 裕史	
	常勤監査役	古倉 智子	
	非常勤監査役	佐田 俊樹	
	非常勤監査役	川口 真輝	
事業内容	企業変革支援、UI/UXデザイン、ビジネスモデルデザイン、ブランド体験デザイン、組織デザイン、ソフトウェア開発		
関係会社	株式会社スタジオディテイルズ、株式会社Muture、株式会社ピープルアンドデザイン、株式会社Layermate		
拠点	日本 (東京、名古屋、大阪)		



事業内容

デザインパートナー事業

Goodpatch

高度なデザインスキルと事業ノウハウを持ち合わせたハイコミットメントなチーム

STUDIO
DETAILS

ブランディング戦略を起点に、高いクオリティのクリエイティブを得意とする

Goodpatch
Anywhere

専門性の高いデザイン人材をパートタイムでアサイン。柔軟なチーム組成が可能

People and
Design

HRコンサル事業とHR特化型AIツール展開

デザインプラットフォーム事業

Strap

オンライン
ホワイトボード

Layermate

AIデザインツール

Re Designer

デザイン人材のキャリア
支援サービス

Re Designer for Student

デザイナー志望の学生と
企業のマッチング
プラットフォーム

株式会社グッドパッチについて

グループ売上高

50 億円

社員数

280 名

支援社数

500 件
以上※1

支援件数

2,000 件
以上※1

デザインナレッジ数

40,000 件
以上

アワード受賞数

90 件
以上

支援企業の一例



12年連続計15回のグッドデザイン賞受賞

(グッドパッチグループ全体の実績※2)

「デザイン×AI」の実践知を武器に、クライアントのプロダクトや業務システムをエージェントリックに変革する領域へ

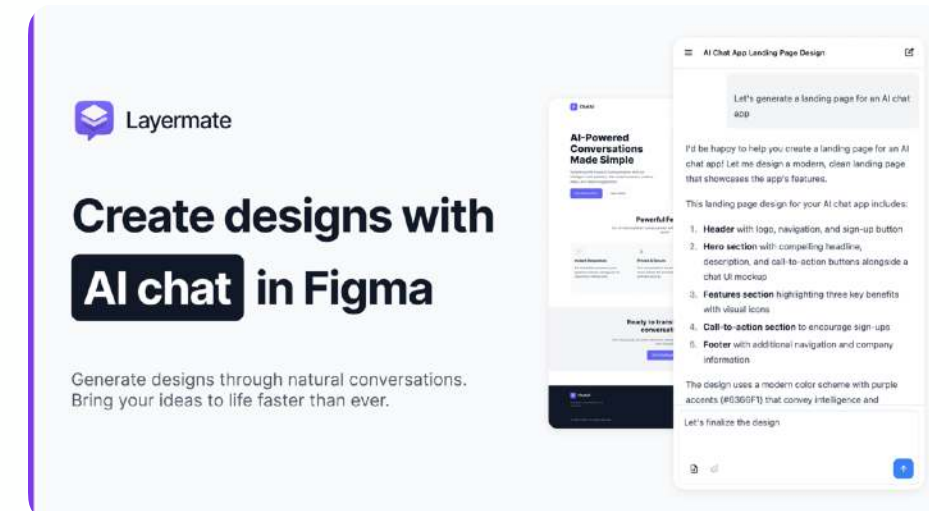
1 AI専門組織の設立

Gp-AX Studio (Goodpatch AI Experience Studio) を設立し、「デザイン×AI」領域の事業基盤を強化



2 自社プロダクトでの実践

AIデザインツール「Layermate」をM&Aにより子会社化。自社でもAgentic UXを実践し、プロダクト開発を推進



3 社内での体感と実践知の蓄積

全社員にAIエージェント (Claude Code) を活用したアプリケーションの構築からサーバーデプロイまでを義務化。エンドユーザーが感じる不安や摩擦を組織全体で体感し、クライアント支援に活かす

2026年3月 (1ヵ月間) の取り組み

アプリ構築

217件



参加者

185名



ナレッジ記事

295件



「AI Driven Design Company」として、変化の最前線で実践知を蓄積

グッドパッチは3月にClaude Codeの全社導入を決めて
全社員にClaude Codeでアプリを作り
サーバーへのデプロイまでやらせる事を通達しました。

結果、現時点でClaude Codeを全社員が使い
ナレッジ記事452件、アプリが260個作られています。



4月にXで公開した

この記事は

約100万インプレッション

noteの記事もバズり

多くの反響を

もらいました。

※X (Twitter) : <https://x.com/tsuchinao83/status/2041763512104710538>

※note : <https://note.com/naofumit/n/n2835cd8fbe87>

※作られたアプリの例 : <https://note.com/goodpatch/n/n4aef09723c78>

この記事の実験から分かった事

1. コード経験ゼロの86%がデプロイ到達
2. 半数が「作れること自体に価値はない」と気づいた
3. 価値のシフト：「作る」から「判断する」へ

組織に起きた3つの変化

1. ドメイン知識を持つ人が自分で解決策を実装できる

(営業96%、人事86%、マーケター91%、デザイナー81%がデプロイ)

2. 「何を作るか」に全員の意識がシフト

→ ビジネスモデル再定義に直結

3. 共通言語と学び合いの文化が生まれた

→ 要件定義・FB・クライアントワーク全体に波及

AI時代でも良いモノづくりができる人

1. 課題を捉える力が高く、「何を作るべきか」が明確な人
2. AIのポン出しに満足せず、クオリティに粘れる人
3. 選ばれる「自分だけの文脈とストーリー」を持つ人

「AIで“動くもの”は作れるが、価値あるものを作るには
自分だけの文脈が要る」

AI時代の組織に問われること

問われているのは「AIで何ができるか」ではなく、
「何を作るか、なぜ作るか」を決められる組織かどうか。

Claude Code大号令を経て

この記事から現時点で2ヶ月経過

よく問われる問い

- **AIツールの導入とインストールができる組織とは？**
- **実際に生産性は上がったのか？**

Q. AIツールの導入とインストールができる組織とは？

A. 企業トップが活用している事が必須
かつ、リーダーシップと徹底力

Q. 実際に生産性は上がったのか？

**A. 個別では生産性は上がったかもしれないが
全体では大きなインパクトは現時点では限定的
個別の部署によっては大きな影響が出ている**

例えば、経営企画FP&A、法務、人事

現在の組織運用

全社で「車輪の再発明」を産まないように
隔週の経営会議の一部で、
各部署のAI推進の取り組み進捗を共有、
業務の構造化をして
どこから自動化できるかを議論しています。

Goodpatch

Design to empower ♥