

- 枠をはずして共創する。“あそぶ”から事業化へ。 -

くまもと THINK TO DO LAB. 始動！

地域の資源をもっと活用し、地域の経済を動かすラボ。

先の読めないこの時代だからこそ、目指す姿の実現にむかって、
まずは「思い切った発想をすること」「“遊ぶ”ようにチャレンジしてみること」が必要だと思います。

くまもとThink to do Lab.では、

「思い切った発想をすること」から、様々なメンバーと共に共創し、
さらにその先“あそぶ”から“事業化”までを3つのステップでサポートします！

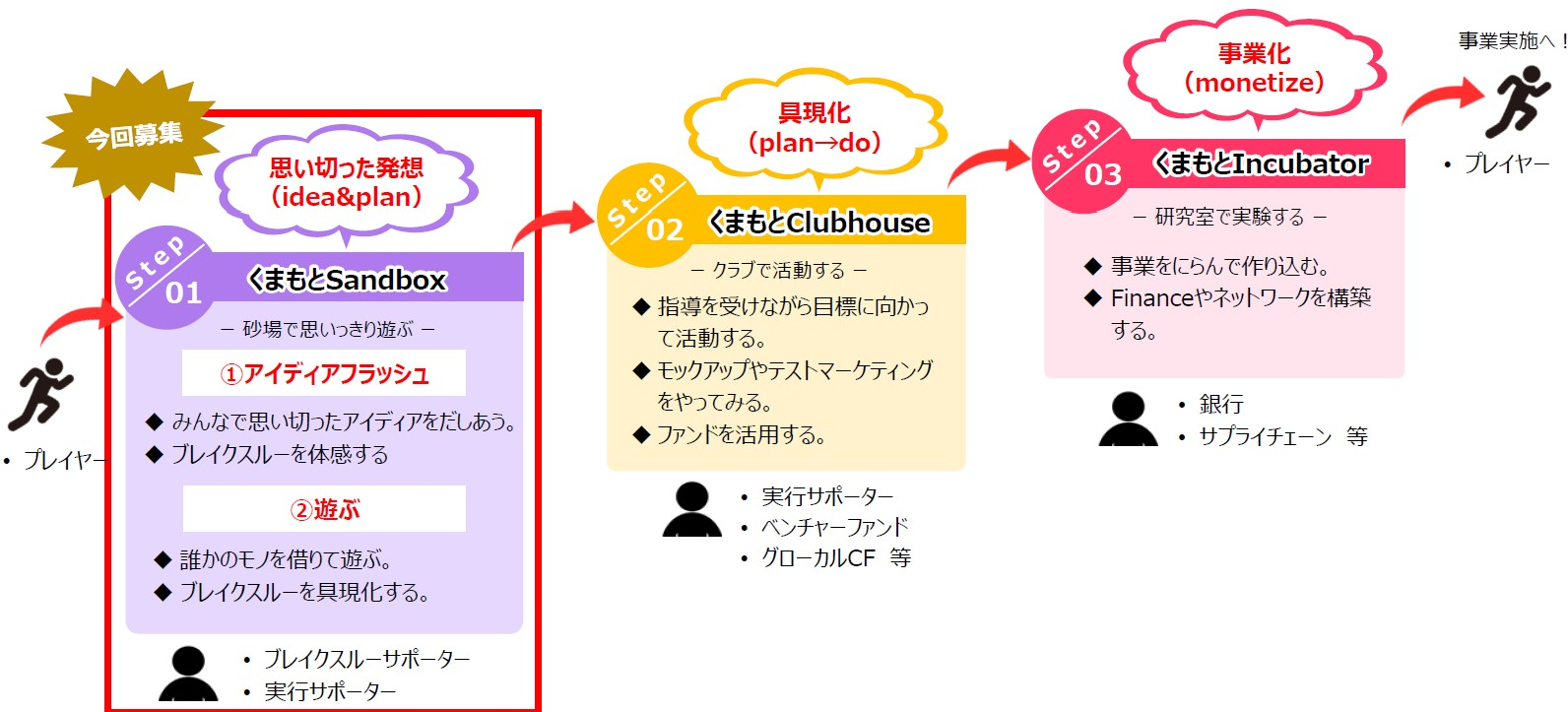
くまもとThink to Do Lab.に参加する**プレイヤー**を募集！
さあ、一緒に枠をはずして共創しよう！

専用webページはこちら！▶



》》》 【プレイヤーのメリット】と、Lab.の3ステップ！

- 異業種のスペシャリストたちと熱い議論を交わしながら、自分たちではなかなかできない「思い切った発想やアイデア」にたどり着けます！
- 「思い切った発想を**実際に試してみる**」フィールドをご準備できます！
- 「アイデアややってみたいことを**きちんと事業にしてい**く」ために必要なネットワーク（ファンド等）にもつなげていきます！



今回募集するのは

Step1「くまもとSandbox」の**プレイヤー**！
こんな皆さんの応募を
待っています！

「地域資源を活用した事業と、
その価値向上に、真剣に取り組
んでいるグループの皆さん！
※内容により、個人の方も！



「本当はこういうことをやりたい」
「こうなりたい」
という強い想いを胸の内に
秘めている皆さん！



さらなるBreakthroughを
強く求めている皆さんの皆さん！



これまでとは全く異なる考え方・
やり方に、積極的に触れてみたい！
と思っている皆さん！

例えば、こんなことを考えている方、待っています！

- 地域産品の新しい売り方を考案し、全国や世界の方を買ってもらうことで、地域の名も売っていききたい！
- 持っている資源をこれまでとは全く違う方法で活用して、地域産業にもっとお金が落ちるようにしたい！
- 今までになかったような体験型の事業で地域に人（観光客）を呼びたい！
- 地域の伝統文化を継承・復活させながら、デジタル技術も活用して、事業化していくことで、地域のファンと収益を同時に増やしたい！
- 最新テクノロジーとの融合で地域のものづくりを磨き上げて、唯一無二の価値をつくり、〇〇の聖地として、世界にその土地の名前と共に売り込んでいきたい！

「地域の経済を動かす」

当然ですが、**プレイヤー**皆さんが「くまもとSandbox」の主役です！

くもとSandboxは、2段階！

Step1の「くもとSandbox」では、
思い切った発想や実行を、サポーターと一緒に楽しむ場です。
そして、その“遊び”を事業の今後の発展につなげていきましょう！

Step1
「くもとSandbox」
は、こう遊ぶ！

「こうなりたい！」
理想の姿やゴールを
示してください！

応募！



プレイヤー

① 枠をはずして共創する！ アイデアフラッシュ

様々なアイデアに触れて
ブレクスルーを体感してください！
まずは、異業種のスペシャリスト
「ブレクスルーサポーター(BTS)」と
一緒に、思い切った発想を楽しめます！

(約1、2回)

面白そう！
やってみたい！

こんなのはどう！？



Sandbox

② Sandboxであそぶ！

くもとThink to do Lab.と
マッチング、もしくは希望があれば
その後、一緒に【②遊ぶ】へ進みましょう！
【②遊ぶ】では、遊ぶために必要な
「実行サポーター」が
一緒にあなたたちのプロジェクトを
サポートします！
(約3～6ヶ月)

やれそう！

一緒に
やってみよう！



実行サポーター

さらに希望があれば
Step2
くもとClubhouse
へ進もう！

自分たちでやる！

アイデアを持ち帰って、
「自分たちでやる」も
大歓迎！可能な限り
サポートします！



プレイヤー

アイディアフラッシュで一緒に思い切った発想をするブレクスルーサポーター！

事業のブレクスルーには、思い切った発想が重要ですが、なかなか難しいもの。

「くまもとSandbox」では、経験豊富なブレクスルーサポーターが、皆さんと一緒に思い切った発想を楽しみます。（下記はメンバーの一部です。）



柳沢樹里さん

(株)野村総合研究所上級コンサルタント。イノベーションに向けたプロセス設計や人材育成、事業創造に向けた支援を通じて、組織イノベーションを巻き起こす仕掛け人。



本田勝之助さん

本田屋本店有限会社の四代目。農と食の分野を中心としたライフスタイル全般に関わるプロデュースを実践しつつ、地域企業と協働した「地域の未来づくり」を強力にサポート。



沼田勇太郎さん

クラファーズ (株) 代表取締役社長。「素人視点マーケティング」をモットーに、業界を問わず過去に囚われない新しい視点を用いて活動に従事。



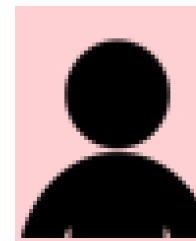
島田由香さん

ユニリーバ・ジャパン・ホールディングス(株)取締役。働く時間や場所を自分で選べる制度「WAA」実現の立役者。好きな言葉は「自分らしくあれ (Be yourself.)」



吉田裕美子さん

(株)Hyper-collaboration代表取締役。テクノロジーの力で、従来の“協働”を遥かに超えた領域・スピードでのコラボレーション (Hyper-collaboration) を通じた社会変革の実現を支援。



今後、Facebookページに
ブレクスルーサポーターからのメッセージを掲載予定！

その他、募集概要

【募集グループ数】

①アイデアフラッシュ：3グループ程度を考えています。（そのうち、くもとSandboxの②遊びについては、1～2グループを考えています。）

【募集期間】

第1回：令和3年11月5日（金）～11月26日（金）

【応募方法】

Googleフォームにて下記の内容を整理の上、ご応募ください。

- ・プレイヤーのグループ名、代表者名、代表住所、グループ連絡先（電話、e-mailアドレス）、構成メンバー
- ・グループ活動の概要
（グループでの活動の目的、これまでの活動経緯、主な成果、活動内容が分かるサイト等）
- ・Sandbox応募の背景
（グループとして目指すGoal、Goalに向けて取り組んでいること、現在直面している“壁”）
- ・Sandbox活用のイメージ・Sandboxへの期待
（Sandboxを活用してこういうことをしたい、こういうものを得たい）

【審査方法】

ご応募いただきました内容について審査をさせていただきます。

なお、必要に応じて面談（オンライン）にてお話を伺う場合もあります。

審査期間は約2週間を想定しております。

応募フォームはこちら！



お問い合わせ先



株式会社くもとDMC 「くもとSandbox」担当：塚本・リリー

T E L : 096-276-6655

E-mail : kumamoto.think.to.do.lab@gmail.com