



for Well-being society

プログラム概要説明



1. Future-Build 2023 プログラム説明

2. 募集テーマのご紹介

- 持続可能な未来を築くためのエシカルビジネス
～誰もが気軽に参加できるエシカル消費活動の実現～
- 「使わない・捨てない」地球を守る循環型ビジネス
～大量生産・大量消費・大量廃棄からの脱却～
- 五感を広げ、感動を生み出す、新体験おでかけビジネス
～拡張現実（AR）によるこれまでにない全く新しい世界観の創出～
- 人間性・社会性を高めるテクノロジーの活用ビジネス
～一人ひとりの行動で「より良い社会」をつくる～

1.Future-Buildとは

**社会課題の解決、未来社会の創造に取り組み
Well-Beingな社会を実現するための
未来事業共創プログラム**

NTT西日本







共創企業

(スタートアップ、企業、研究機関等)



2. Future-Build 2022 の振り返り

領域	テーマ
健康 	医療・ヘルスデータ活用による心身のウェルビーイング A. 身体の健康 B. 心の健康
生活 	“まち”の魅力創出と賑わいを デジタルとリアルとのデータ連携で加速するまちづくり
経済 	ロボットや業務自動化による労働力・人材不足の解消
環境 	地球環境を再生する為の持続可能な資源循環 A. 海洋資源を活用した炭素吸収・測定ビジネス B. 化学肥料や農薬を抑制したネイチャーポジティブな環境再生型農業

3. Future-Build 2022 の成果

事業化検討中



エヌ・ティ・ティ・コムウェア株式会社、M2 Labo. Inc.
「地球環境に配慮した次世代型農業支援サービス」

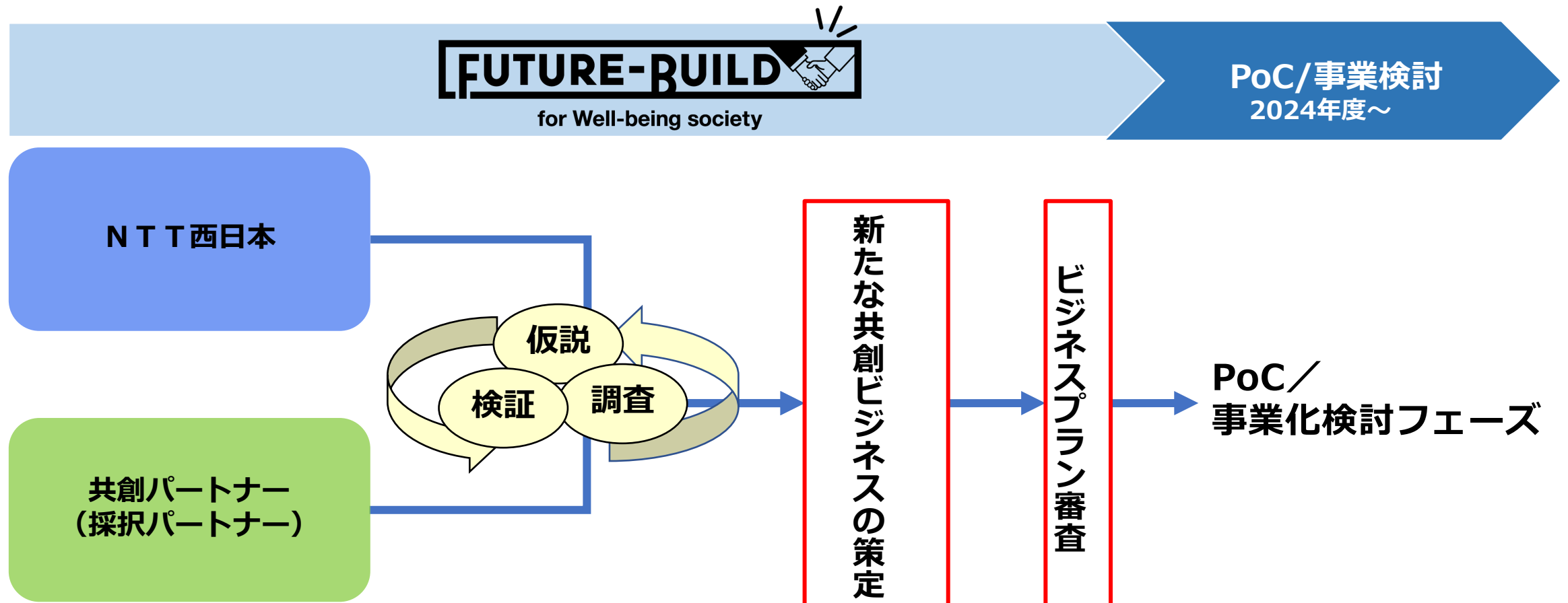


株式会社ビーブリッジ
「ARを活用した「まちの賑わい」の創出」



4. Future-Build 2023 プログラムイメージ

一社では実現が難しいアイデアをNTT西日本との共創によって実現・拡大をめざす



5. Future-Build 2023 における支援内容

アイデアブラッシュアップ

- ・ NTT西日本の専門性の高いプロジェクトオーナーと共にビジネスアイデアをブラッシュアップ
- ・ デロイトトーマツベンチャーサポート株式会社のアクセラレーターによるサポート

費用等支援

- ・ 仮説検証、想定顧客へのインタビューや市場調査に係る費用等の支援（内容応じて都度検討）

広報活動

- ・ NTT西日本公式サイト、ニュースリリース等への掲載（採択パートナー名、事業案等）

6. NTT西日本の主なアセット

QUINTBRIDGE

NTT西日本グループの 事業基盤

- ・ 西日本エリアの30府県のフィールド
- ・ 地域密着力、現場力
- ・ サービス、技術力



QUINTBRIDGE (オープンイノベーション施設)

- ・ Fabルーム
- ・ 映像配信スタジオ
- ・ QUINTBRIDGE連携パートナー

QUITBRIDGE

2023年		2024年					
11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月
応募 ～11月17日		選考		共創ビジネスプランの 詳細協議・発表会準備		(ビジネスプラン審査通過後) PoC・実証実験～事業化検討	

8. 応募要項 (詳細は応募フォーマットをご確認ください)

応募方法 エントリー期間中にプログラムへエントリー
エントリー後にFuture-Build事務局よりメールにて送付する応募フォーマットをご記入の上、
必要書類と合わせて応募書類送付先へメールでご提出



応募期間 エントリー期間 2023年11月1日（水）～11月15日（水）
応募書類提出〆日 2023年11月17日（金）23：59まで

応募方法 メールにて提出
MAIL : qb_future-build_inq@west.ntt.co.jp



選考基準 NTT西日本の審査員により以下を含め総合的に判断をいたします。
(1)共創案における以下の観点
・顧客と課題の適合性等 ・課題と提供価値の適合性等
・提供価値・事業の持続性、実用性、独創性等
(2)パートナーとしての以下の観点
・チーム力、市場優位性、実績等

採択数 最大4件程度

9. 募集テーマ・プロジェクトオーナー

テーマ	プロジェクトオーナー
<p data-bbox="351 496 1686 639">持続可能な未来を築くためのエシカルビジネス ～誰もが気軽に参加できるエシカル消費活動の実現～</p>	 <p data-bbox="2175 753 2382 801">馬場 諒一</p>
<p data-bbox="318 1039 1753 1168">「使わない・捨てない」地球を守る循環型ビジネス ～大量生産・大量消費・大量廃棄からの脱却～</p>	 <p data-bbox="2158 1282 2364 1329">豊嶋 絵美</p>

10. 募集テーマ・プロジェクトオーナー

テーマ	プロジェクトオーナー
<p>五感を広げ、感動を生み出す、新体験おでかけビジネス ～拡張現実（AR）によるこれまでにない全く新しい世界観の創出～</p>	 <p>渡邊 広明</p>
<p>人間性・社会性を高めるテクノロジーの活用ビジネス ～一人ひとりの行動で「より良い社会」をつくる～</p>	 <p>藤森 敬基</p>

募集テーマのご紹介



持続可能な未来を築くためのエシカルビジネス
～誰もが気軽に参加できるエシカル消費活動の実現～



持続可能な未来を築くためのエシカルビジネス

QUINTBRIDGE

～誰もが気軽に参加できるエシカル消費活動の実現～

ビジョン	今まで、“意識が高い”、“敷居が高そう”と感じられてきたエシカル消費をもっと身近に！より親しみやすく！することで、多くの人々がエシカル消費をやってみようと思える社会創りを目指します
注目している 市場トレンド・社会課題	<ul style="list-style-type: none">●地球の平均気温の上昇による生態系や人間の生存への深刻な影響●企業向けクレジット化や、消費者の性善説に基づく活動では平均気温上昇抑止目標（1.5℃以上）の到底目標達成は出来ない
想定する 顧客・ターゲット	<ul style="list-style-type: none">●エシカル消費に参加していない人々（C）●エシカル商品・サービスの提供をしたいがブランディング等ができていない企業（B） <p>（例） C：エシカル消費に興味はあるが積極的に参加していない消費者 B：コンビニ・ECなどの小売り業、消費材メーカー</p>
想定ターゲットが抱える課題	<ul style="list-style-type: none">●C：エシカル行動へのメリットやインセンティブが不足し、購買行動に繋がらない●B：ブランディングor コスト優位性しかメリットを訴求できていない



「使わない・捨てない」地球を守る循環型ビジネス

～大量生産・大量消費・大量廃棄からの脱却～

「使わない・捨てない」地球を守る循環型ビジネス」

～大量生産・大量消費・大量廃棄からの脱却～

QUINTBRIDGE

ビジョン	●経済成長と限りある資源の有効活用の両立
注目している 市場トレンド・社会課題	●限られた資源の有効活用 ●廃棄の削減 (例) 繊維産業における「新たな資源投入を抑制し、消費活動後の製品回収・リサイクルをする」取り組みの拡大促進 欧州におけるサーキュラーエコノミー関連の法規制の整備 等
想定する 顧客・ターゲット	●製品の設計・製造・販売や再資源化に関わる事業者 ・製造業（アパレル・家具メーカー・食品メーカー・ハウスメーカー） ・商社（調達・物流） ・リサイクル事業者 ・住宅産業 他
想定ターゲットが抱える課題	●顧客の好みの多様化により、多くの製品ラインナップを抱える必要がある ●製品在庫を多く抱え、最終的に廃棄に無駄なコストを支払ってる ●自社製品を再資源化したいが、製品回収がしきれない ●他社製品も含め再資源化したいが、トレサビリティに課題があり製品の原料が不明



五感を広げ、感動を生み出す、新体験おでかけビジネス
～拡張現実（AR）によるこれまでにない全く新しい世界観の創出～

五感を広げ、感動を生み出す、新体験おでかけビジネス

～拡張現実（AR）によるこれまでにない全く新しい世界観の創出～

ビジョン	●地域経済の活性化に向けた 五感拡張による感動体験の提供
注目している 市場トレンド・社会課題	●これまでの拡張現実の事例は「視覚」が主流だが、テクノロジーとネットワークの進化により他の感覚（聴覚・嗅覚・味覚・触覚）の拡張も可能となってくる。 ・電気味覚・ハプティクス等 ・IOWNの低遅延・大容量ネットワーク ・コロナ明けで外出行動・消費行動が回復・活性化
想定する 顧客・ターゲット	●五感AR(拡張現実) コンテンツにより新しい感動体験を得られる人々と、その行動により収益を得られる事業者・個人 ＊五感のどの感覚に対するプロダクトかにより幅広く設定 (例) B：ライブ・エンタメ関連企業／観光事業者／地方自治体 C：おでかけ・観光客（インバウンド含）
想定ターゲットに提供する 新たな価値 (ユーザー体験)	●B：集客と収益増加に効果的なコンテンツを、自社や地域の資源を使って自ら企画・造成できる仕組み ●C：五感の拡張コンテンツによる、これまでリアルだけでは得られなかった、その瞬間・場所でしか得られない感動体験



人間性・社会性を高めるテクノロジーの活用ビジネス
～一人ひとりの行動で「より良い社会」をつくる～



人間性・社会性を高めるテクノロジーの活用ビジネス

～一人ひとりの行動で「より良い社会」をつくる～

ビジョン	●個人の日常の行動が地域や社会に対してよりよい影響を与えるビジネスを実現する
注目している 市場トレンド・社会課題	<p>●市場トレンド：Instagram等の映え「スタイル」から、社会課題への「スタンス」が個人・企業のブランドにとって重要な時代に。一方で社会課題に気軽に取り組む機会や、どれだけ取り組んでいるか発信する仕組みはまだまだ整備・提供されていない状況。</p> <p>●技術トレンド：Web3.0/NFT、生成AI、メタバースをはじめとする先端テクノロジーやビジネスモデルが創出され従来の枠にとらわれない解決が可能となってきた。</p>
想定する 顧客・ターゲット	<p>検討するプロダクトによって異なるが、現状はB2B2Cモデルを想定(Cは利用ユーザー)</p> <p>●B：スポーツ団体、アーティスト(プロダクション)、商業施設、公共施設</p> <p>●C：(体験・経験を共有したい)z世代、ミレニアル世代</p>
想定ターゲットに提供する 新たな価値 (ユーザー体験)	<p>誰もが簡単に社会課題解決(地域活性、人手不足、貧困、教育格差、高齢化等)に参加する仕組みを提供。例えば、遊びながら、運動をしながら、普段の生活をしながら、隙間時間で取り組める仕組み等。</p> <p>●B：社会課題解決に資する企業・拠点としてのブランディング向上 副次的にコア事業の消費活動・利用の促進</p> <p>●C：個人の時間・体験・経験の活用、ウェルビーイングに資する生活の充実</p>



NTT西日本は皆様と共に社会課題を解決、新しい未来社会の創造に取り組みWell-Beingな社会の実現をめざします。

ぜひ、熱い思いをもった皆様の応募をお願いしています！！