

# 伴走支援事務局 株式会社ロフトワーク



<https://loftwork.com/jp/>

## ロフトワークのプロジェクト実績

プロジェクト管理

イベント企画運営

スタートアップ伴走支援

ステークホルダーマネジメント

クリエイティブ制作（ロゴ/WEB/パンフ）

空間/体験設計

コミュニティ運営

## Unlock Potential

常識にとらわれずに未来の可能性をひらき、  
ワクワクする社会を共に作りま

ロフトワークは様々な企業や教育機関、行政や地域の課題と向き合い、関わる人々が持つ創造性の力を結集して、新しい価値を生み出すプロジェクトに取り組んできました。外部の才能を巻き込み多様な視点から見える、未来のビジネスの種。組織やプロジェクトをオープンにすることで出会う、予想外のチャンスやアイデア。私たちは創造的なまなざしで常識や慣習を捉え、逆手に取って未来を探る方法を実践します。すると、今まで気づかなかった新しい可能性が見えてきます。今日までの当たり前は、明日の当たり前ではありません。私たちはこれからも、人や組織、地域や社会に眠る可能性にまなざしを向け、ワクワクする社会を共に具現化していきます。



とやまスタートアップ「T-Startup」プロジェクト(富山県)

[https://loftwork.com/jp/event/20240219\\_t-startup-day/report](https://loftwork.com/jp/event/20240219_t-startup-day/report)



SHIBUYA QWS(渋谷スクランブルスクエア株式会社)

<https://shibuya-qws.com/>



Layout シニアディレクター

加藤 翼

早稲田大学文学部で哲学を専攻後、社会科学部へ転部。Boston Universityへの留学を挟んで卒業したのち、新卒で外資系コンサルティングファームに就職。100BANCHとSHIBUYA QWSの立ち上げを担当。伴走したプロジェクトは1000を越える。

ハンズオン支援担当



プロデューサー

福田 悠起

1997年鳥取県生まれ。学生時代に過ごしたシェアハウスでの経験から、共同空間における人と人同士の、素直なコミュニケーションが生む価値と必要性を認識。見た目のデザインだけではなく、仲間・感情・社会など多角的な視点での価値創出に興味を持ち、ロフトワークに入社。様々なパートナーと領域を横断したプロデュースに強みをもつ。



Layout ディレクター

/ SHIBUYA QWS コミュニティマネージャー

鈴木 花実

グラフィックデザインを学んで以来、デザインの仕事に携わる。とにかく、何かもの作りをしたい欲が強く、新たな領域でものづくりに携わりたいと思い、SHIBUYA QWSのコミュニケーターを経て、ロフトワークに入社。デジタルアプリケーションの知見や、ものづくりへ企業の伴走を得意とする。

ハンズオン支援担当



Layout ディレクター / マーケティング

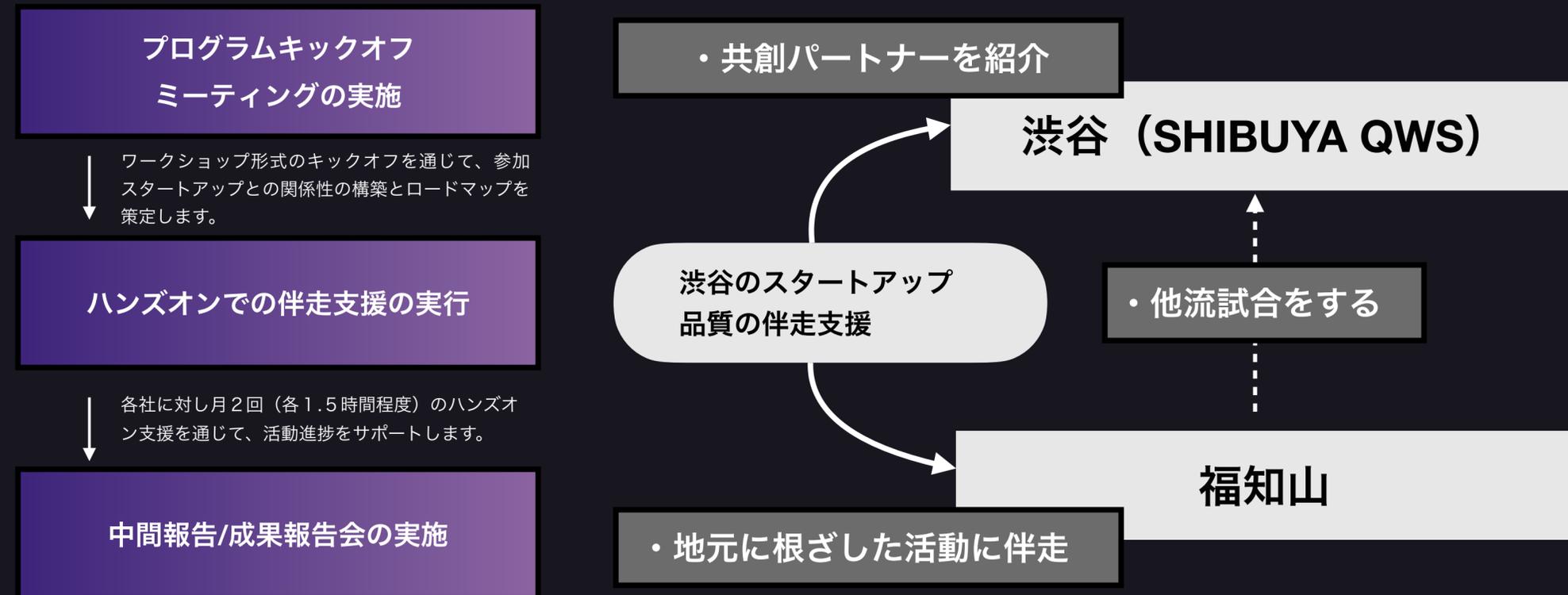
守屋 あゆ佳

秋田県出身。東京外国語大学 国際社会学部在学時よりライター・エディターとして主にインタビュー記事の執筆、ディレクションに携わる。SHIBUYA QWS コミュニケーターを経て、2022年10月にロフトワークに入社。編集経験を有し、PR/マーケティングに強みをもつ。

## 伴走支援は渋谷と福知山の2拠点で実施

# 福知山から全国へ

渋谷のスタートアップの環境から刺激を得て成長する



### 問いを起点に未知の価値を創出する 会員制の共創施設

- 福知山市が会員として利用  
採択スタートアップが活用可能な機会を提供
- ロフトワークが運営  
本事業と連携したサポートが可能
- スタートアップや法人、  
自治体など様々な会員が入居

SHIBUYA QWS（渋谷キューズ）は「渋谷から世界に問いかける、可能性の交差点」をコンセプトに、多様なバックグラウンドや活動領域の人たちが交差交流することで、“新しい社会価値につながる種”を生み出すことを目指す会員制の共創施設です。QWSではイノベーションを目的に置かず、まず問いや課題を起点に取り組むことが重要であると考えており、施設内では世代・領域を問わず多様なひとびとが混ざり合いながら、価値創造に向けて対話とコラボレーションを繰り返しています。  
<https://shibuya-qws.com/>

# 伴走支援の詳細

## パーパス→事業 / デザイン経営手法に根ざして スタートアップの「ありかた」に伴走する

伴走支援の質向上に向けた各種コミュニケーション、オンラインツールを導入。オフラインでのワークショップ、オンラインでのメンタリングを通し、デザイン経営に根ざした事業成長に伴走します。

### コミュニケーションスペースの作成

プログラム期間中の円滑なコミュニケーションの実現のためオンラインツールを導入。また、導入によって、本プログラムを通じた、県内企業のデジタル・DX化に対する接点創出・スキル向上も期待されます。

 Slack  
プログラム関係者全員がワークスペースに参加し、オンラインでの円滑なやりとりと情報共有を行う。

 Zoom  
事業全体を通じて、オンライン上でのミーティングを円滑に開催するために使用する。

 Notion  
支援内容や進捗、各種ドキュメントの管理及びナレッジマネジメントツールとして使用する。

 Figma  
考案したコンセプトやアイデアを共同でプロトタイピングする際に使用する。

### キックオフワークショップの実施

ロードマップの作成及び伴走支援を担当する弊社メンバーのプログラム参加企業理解、ロジックモデルの作成に向けた現状情報の整理・関係性構築を目的とした顔合わせ・ワークショップを行います。

#### 採択企業との顔合わせMTGの実施

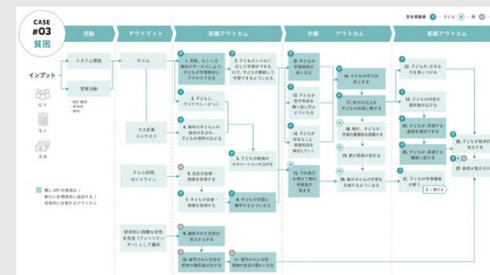
プログラム参加企業(採択企業)と事務局(福知山市、弊社)の顔合わせ及び、今後の流れなどを共有。事業計画のブラッシュアップを共に行うマネージャー(弊社メンバー)の紹介なども行う

#### フィールドワーク実施内容(各社個別実施)

- 視察: 主な活動拠点
- ヒアリング: 共創テーマのブラッシュアップ

### ロジックモデルの作成

ロジックモデルとは、プロジェクトやプログラムの計画と評価を支援するための図表です。具体的には、投入資源(リソース)、活動、成果(アウトプット)、短期・中期の効果(アウトカム)、および最終的な影響(インパクト)を論理的に関連付けて示します。これにより、各要素の因果関係や全体の流れが明確になり、効果的なマネジメントと評価が可能になります



株式会社すららネット 2020年度活動報告書[IMPACT MANAGEMENT REPORT 2020]より引用



ビジネスモデルの  
デザイン

体験の  
デザイン

製品の  
デザイン

グラフィック  
デザイン

デザイン経営の射程