

特技、
過集中。



普通という
呪縛からの
解放



ぼくらのデジタル技術が日本を救う



理論は完璧。あとは創るだけ

名前は「ユニボ」



遊んでるって思ってる？
遊んでるって思ってる？



はみ出し者でかまわない

戦略的思考はゲームから学んだ



今、デジタル社会だよ？



没入



夢でもキーボード叩いてる

根がまじめ
声小さめ
クセ強め

ホワイトハッカー

養成中



テクノロジーで
この世界を面白くする

仮想と現実の融合で、内と外の境界に挑む こんなボクらが目指す社会 >>>

10
年後、

誰もがもっと
生きやすくなる
社会を目指して

MCO
日本福祉協議会

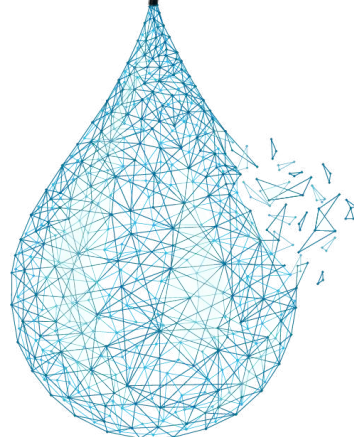
私たちは、障がいのある方々と共にこの事業を運営しています

ノーマライゼーション社会と声をあげなくてもいい日が一日も早く訪れる日を目指して。

ご賛同、ご協働いただける企業や学校法人様と手を携え、多くの社会課題解決に貢献いたします

Unique + Laboratory

UNIBO
Unique + Laboratory



ユニーク【UNIQUE】

唯一の、一意の、類稀な、珍しい、
変わった、独特の、個性的な、風変わりな。

メタバースやe-sports、プログラミングなどのスキルを活かし、多様性を尊重した社会を実現することを目指します。

e-sportsやメタバース、プログラミング、最新テクノロジーを身近に感じ、気軽に楽しめるアミューズメントフィールドを障がい者就労継続支援B型事業所「UNIBO」として運営。障がい者やLGBTQ+などのマイノリティーの就労環境を整備し、社会参加を促進。多様性を尊重したビジネスの創出やICT教育、ギフト教育、地域プロモーションサポートなどを通じて、より良い社会の実現に貢献することを目指します。

ユニークを社会に循環

TECHNOLOGY

先端技術と共生する

CREATIVE

生み出す力

EXPRESSION

新たな価値観

教育

- ・ギフテッド&アドバンス・ラーナーへの教育環境の整備と発展
- ・早期ICT&リテラシー教育の浸透

進化

- ・ホワイトハッカー&エンジニアの育成
- ・テクノロジー&デジタル新技術の社会実装による発展貢献

社会

- ・多様性を認め合う社会づくり
- ・地域内交流による街づくり貢献
- ・デジタルバイド（情報格差）の解消
- ・SDGS開発目標への貢献

福祉

- ・障がい者の能力活用環境の創出
- ・障がい児童の教育格差の解消
- ・不登校・引きこもり支援の向上

規格外

が価値になる

多様性社会に先手を

埋もれた天才たちを UNIBO から世界に

TECHNOLOG

先端技術と共生する



デジタル社会に追いつかないエンジニア不足。

AIやIoTほかインターネットを介したサービスの拡大に伴い、ITデジタル業界の市場は急成長を遂げています。しかし、その提供されるサービスに比例して、必要とされるエンジニアの人材不足が加速。

2025年には最大で年間12兆円の経済損失が起ると予測されています。経済産業委託事業調査によると、最も悪いシナリオで79万人、中間シナリオでも45万人が不足。ホワイトハッカーやエンジニア・デジタルクリエイターを輩出することは日本のビジネスシーンにおいても今後必要不可欠。理数離れやギフト教育、IT教育の遅れが招いた日本の危機を救う。

頭脳を循環できる社会へ

MISSION

枯渇するIT人材

才能の循環拠点をつくります

UNIBO

WEB3.0時代を生き抜くクリエイターの輩出 未知の価値をカタチに

CREATIVE

生み出す力



WEB.3時代での活躍が新たな社会基盤をつくる

メタバース、NFT、AIの進化など、クリエイターにとって避けてはおれないキーワードがトレンドとなりクリエイターを取り巻く環境は、大きく変わりつつあります。デバイスは、VR機器、メタバースでできることが増えることで、仮想空間にいる時間はさらに長くなる未来。そんな変革期を迎えた今、クリエイターが自身の価値を上げ、Web3時代を生き抜くためには個別の経済圏を勝ちとる技術力が試され、時代へと突入しています。

新時代を 実装する

メタバース経済圏でクリエイターの雇用機会を生む

新たな時代、新しいビジネスは続々と誕生し、想像もできないようなインターネット体験が実現する中で、社会課題に
対峙し、倫理観を持って課題解決にスキルを活かせる
クリエイターの創出と育成を行います。

UNIBO

Unique + Laboratory

ユニークを"障害"という枠で抑え続けた

EXPRESSION

新たな価値観



ギフテッド教育やIT教育の遅れが招いた日本の危機を救う。

世界でも巨大なハイテク、イノベーション、ソーシャルメディア企業が集まる地域として知られるシリコンバレー。そこで働くプログラマーのうちグレーゾーンの人も含めると約半数以上に発達障害があるとされています。そのシリコンバレーでは「シリコンバレー症候群」と呼ぶことがあるほど発達障害の人たちがシリコンバレーを支えています。では日本はどうだろうか？日本での発達障害は才能ではなく"劣っている"というネガティブなイメージが浸透し、才能を開花し活かせる環境が整っていません。そんな**突出した能力を持つ人材を集め、才能の循環拠点**をつくります。

はみ出したままで構わない。

類い稀な能力を持ちながら、社会と適合することが苦手なギフテッドや発達障害のある方にとって「居場所」や「安心して能力を発揮できる環境」は重要なモチベーションです。"みんなと同じ"を求められない環境で、能力を最大限に発揮してもらいます。UNIBOがハブとなり、社会や企業とつなげ発達障害者やギフテッドへの新たな価値観を作り上げます。

日本経済の損失を止める

MISSION

UNIBO

社会課題解決型・次世代デジタルハイブリッドアミューズメントフィールド >>> Unique + Laboratory

"誰一人取り残さない" 共生社会を次世代へ

多様性を認め合える環境をつくる

SDGs ACTION

持続可能な開発目標への貢献

SUSTAINABLE
DEVELOPMENT
GOALS

UNIBOのソーシャルインパクトで社会に変化を。

運営団体である、JWCO日本福祉協議機構では様々な社会課題解決に貢献する福祉事業を通しSDGsが掲げる"誰一人取り残さない"共生社会を次世代へ繋ぐことを目標とし活動しています。

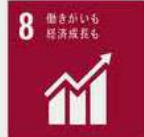
共感・ご賛同いただく企業や教育機関と連携し様々な循環型サステイナブルな福祉プロジェクトに取り組んでいます。

UNIBOでは障がいのある方の隠れたスキルを社会に役立てる環境を整備し、多様性を認め合える社会づくりに貢献します。

JWCO 社会課題解決型・次世代就労継続支援B型事業所の取り組み



3 すべての人に健康と福祉を
多様性を認め合う共生社会づくりに貢献
各種就労支援の運営を通じて、障がい者と健常者の接点を増やし、相互理解を増加させ、全ての人の健康と福祉を構築できる共生社会を目指します。



8 働きがいも経済成長も
障がい者就労&雇用機会の創出
製造、販売全てに障がい者就労を行い、障がい者のスキルアップや就労率、継続率の上昇を目指し、障がい者雇用を促進。あらゆる産業での新入材を活性化させ新たな



10 人や国の不平等をなくそう
障がい者工賃の保証+職業選択の拡大
就労支援工賃の最低賃金を保証し、障がい者の自立をサポート。
障がい、国籍、性別を超えて誰もが自由に職業・生き方の選択をできる社会を目指します。

障がいがある人もなくても、誰もが輝ける社会へ

Social impact

× eスポーツ&IT教育



4 質の高い教育をみんなに
教育 × eスポーツ&IT事業
eスポーツやICT教育を通じてコミュニケーション力を向上、マナー・スポーツマンシップを習得し、ITリテラシーや仮想空間におけるコミュニケーションの方法を習得を推進し未来に向けた活用法を推進。



11 住み続けられるまちづくりを
地域貢献 × スポーツ&ICT教育
eスポーツやICT教育を通じて、既存の地域コミュニティを活性化させるだけでなく、新たな地域コミュニティを創出。いつでもどこでも人と人が繋がる環境を生み出し、共生社会構築に役立ちます。

産学福連携・デジタル人材育成プログラム 実績紹介

RESOURCE DEVELOPMENT

産学福連携・次世代人材育成

次世代のデジタル人材育成プログラムでは様々な**企業や高校・大学・専門学校等と連携**を行い、そのスキルや能力を活かし社会課題や企業課題等の様々なミッションを実社会とつながり実践するPBL「実践体験型」形式で課題解決に挑んでおります。**行き場を無くした多くの能力や才能を社会に循環**させていき、適正環境構築を目指します。



<連携中の大学>



- **名古屋大学 大学院 大学院情報学研究科**
社会情報学専攻 情報哲学 准教授 久木田 水生
- **中部大学 理工学部 AIロボティクス学科**
梅崎研究室 教授 梅崎 太造
- **名古屋工業大学**
准教授 田口 亮
- **名城大学 理工学部 建築学科**
准教授 谷田 真
- **近畿大学 経営学部経営学科**
博士 蔣 博文
- **名古屋国際工科大学**

※順不同



全国公立図書館 お掃除ロボシステム構築

ギフテッドであるが故に学校に居場所を見出せず小中学校時不登校となった彼は、当団体のデジタル育成プログラム一期生として様々な社会課題を類まれな技術力で貢献。現在は全国公立図書館「お掃除ロボ」の収集分析をAIで自動化するシステム開発を行う。



CG技術力で 大手テレビ局からオファー

スキルを活かす環境が見つからず就労支援を経て、育成プログラムに参加。元々の優秀なスキルとセンスをさらに磨き、プロジェクションマッピングやその他技術が採用され、テレビ局へ就職。今後の彼の活躍に期待！



獣害対策 AIアプリケーションの開発

豊田市の大多賀町の地域創生プロジェクトからの依頼で田畑の獣害被害を自動検知するアプリケーションの開発中。

ACHIEVEMENT

UNIBO

社会課題解決型

次世代デジタルハイブリッドアミューズメントフィールド >>>

UNIBO

豊田 @TOYOTA T-FACE

子どもも大人も一緒に遊ぶ。一緒に学ぶ。
デジタルアミューズメントフィールド

2023.6.1 GRAND OPEN



リアルとバーチャルが融合する新時代のコミュニティ空間

**DEGITAL
AMUSEMENT
FIELD**

デジタルアミューズメントフィールド

メタバース・e-sports・プログラミング・スタジオ
最新デジタルアクティビティで遊ぶ！

×

**SDGS
SUSTAINABLE
CAFE**

SDGS カフェ

利用することで社会貢献できる
サステナブルがテーマのカフェでSDGsについて学ぶ！

豊田駅西ファッションビルT-FACE

>>>

UNIBO
Unique + Laboratory

GRAND OPEN

日本初 / リアルとバーチャルが融合する新時代のコミュニティ空間

METaverse

メタバース制作・仮想UNIBOコミュニティ

e-SPORTS

eスポーツ・レーシングテクニカルゲーム体験

VR.AR.MR

バーチャル技術制作・体験教育

STREAMING

配信サポート・レンタル配信ルーム

DIGITAL CREATIVE

デザイン・動画・WEB制作

EDUCATION

プロフラミング教室など技術者育成スクール運営



テクノロジーで遊ぶ。
この世界をもっと面白くする。

SERVICE

体験が経験をつくる。経験が社会をつくる。

社会課題解決型・次世代デジタルハイブリッドアミューズメントフィールド >>>

社会課題解決型

次世代デジタルハイブリッドアミューズメントフィールド >>>

UNIBO

@TOYOTA T-FACE

FLOOR GUIDE

- | | |
|--------------------------------|--------------------|
| <プレイヤーズベース> | <座席数> |
| ① メインスタジオ&イベント
VR・AR・MRスペース | Free |
| ② e-sports | 32席 |
| ③ レーシング | 2台 |
| ④ タッチパネル | 2台 |
| <クリエイターズベース> | |
| ⑤ メタバースルーム | 12席 |
| ⑥ クリエイティブルーム | 9席 |
| ⑦ ストリーミングルーム(1人用) | 2部屋 |
| ⑧ ストリーミングルーム(2人用) | 1部屋 |
| <カフェ> | 50席 |
| ⑨ トソファー席 | (22席) |
| ト個室席 | (6席) |
| トベンチ席 | (約17席) |
| ⑩ キッチン&レジカウンター | |
| <受付> | |
| ⑪ エントランスカウンター | |

「UNIBO SDGsカフェ」
サステナブルをテーマにした
フードやドリンクを
お楽しみいただけます

SDGs Cafe

気軽にバーチャル体験
新しい世界覗いてみよう!

Digital Attraction
VR.AR.MR

最新デジタル技術で遊ぶ
デジタルアトラクション

Digital Attraction
Touch Panel

3Dツールを使用したモデリング制作など
仮想空間の制作体験や技術指導

Metaverse Room

Digital Creative Room

クリエイティブソフトが揃ったPCで思う存分制作に集中

総面積 700 m²

総席数 110 席

eスポーツでオリンピックに?!
UNIBO専用カスタマイズ
レーシングシミュレーションを体験

Racing

Event & Main studio

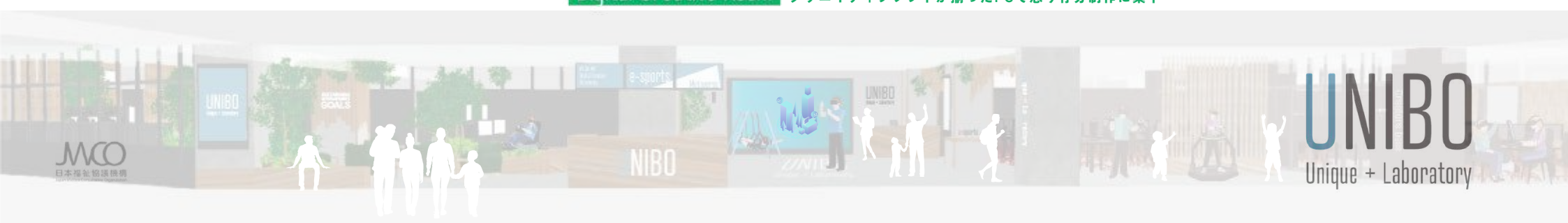
イベントやスタジオ
として活用いただけます

e-sports

ハイスペックPC 32台
同時接続で快適なゲーム空間

Streaming Room

配信サポートで
誰でも手軽に配信
レンタルスペース



PLAYERS BASE プレイヤーズベース

e-SPORTS 32席

eスポーツ・ゲーム体験
プロプレイヤーによる技術指導



RACING 2席

リアルなレースカーコックピットで
「Assetto Corsa」を思う存分楽しめます！



VR.AR.MR Free

専用機器を使用して仮想空間を疑似体験
進化し続けるテクノロジー技術を体感できます



SCHOOL スクール

EDUCATION & SCHOOL

能力探求塾「DaVinci」との協働による
プログラミングなどのSTEAMスクールや
大人のリスキリング応援講座多数開講！



CREATORS BASE クリエイターズベース

METAVEVERSE 12席

3Dモデリングなどのメタバース制作・体験
仮想UNIBOコミュニティ



DIGITAL CREATIVE 8席

デザイン・動画・WEBなど
デジタルクリエイティブツール使いたい放題



STREAMING 3室

設備&サポート充実！
配信専用レンタルルーム



SDGs CAFE カフェ

SDGs CAFE 48席

災害対策ジビエメニューや環境に配慮したグラノーラなど利用するだけで社会貢献できる
サステナブルがテーマのカフェ併設。



展望

UNIBO ACTION

こんなボクらが目指す社会

次世代コミュニティー空間創出

支援アプリの開発

メタバースの活用

UNIBO

Unique + Laboratory

ギフテッド・障がい者のスキルを社会に循環

ホワイトハッカー

エンジニア

プログラマー

デジタルクリエイター

新時代のデジタル革新に強い社会・企業への貢献

関わりの増加により、違いを認め尊重し合える社会へ

社会参加・相互理解

接客

技術指導

障がいのあるパートナーが運営

発達障害児

引きこもり

不登校

ギフテッド

支援と居場所・適正環境拡充

OUTLOOK

UNIBO

Unique + Laboratory

展望

ゲーム依存と健康被害に対する取り組みと展望

UNIBO
Unique + Laboratory

UNIBO ACTION

こんなボクらが目指す社会

協働・連携・共同研究

企業・学校・行政

メタバースの活用

支援アプリの開発

次世代コミュニティ空間創出

支援と居場所・適正環境拡充



UNIBOが取り組む

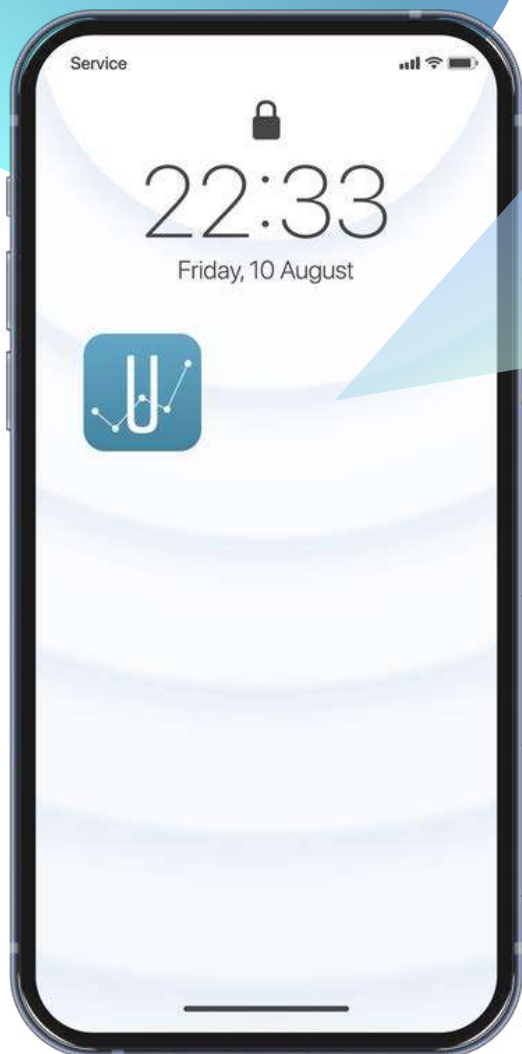
ゲーム環境の再設計支援 / 引きこもり予防

フロー現象コントロールとフレイル対策の応用で
ゲーム依存や引きこもり・不登校に対する早期発見&予防アプリ

を開発&運用し、サービス利用者の健康被害を最小限にする取り組みを行い
そこで得たデータを収集し、社会問題である

依存症、不登校、引きこもりの予防法の研究&実証に貢献します

正しい知識や情報を配信しゲームプレイヤーや依存症に対する間違った偏見を減らす。
誰もが好きなことを胸を張って選択できる多様性社会構築に役立てます。



UNIBO ACTION

こんなボクらが目指す社会

<フロー理論とは>

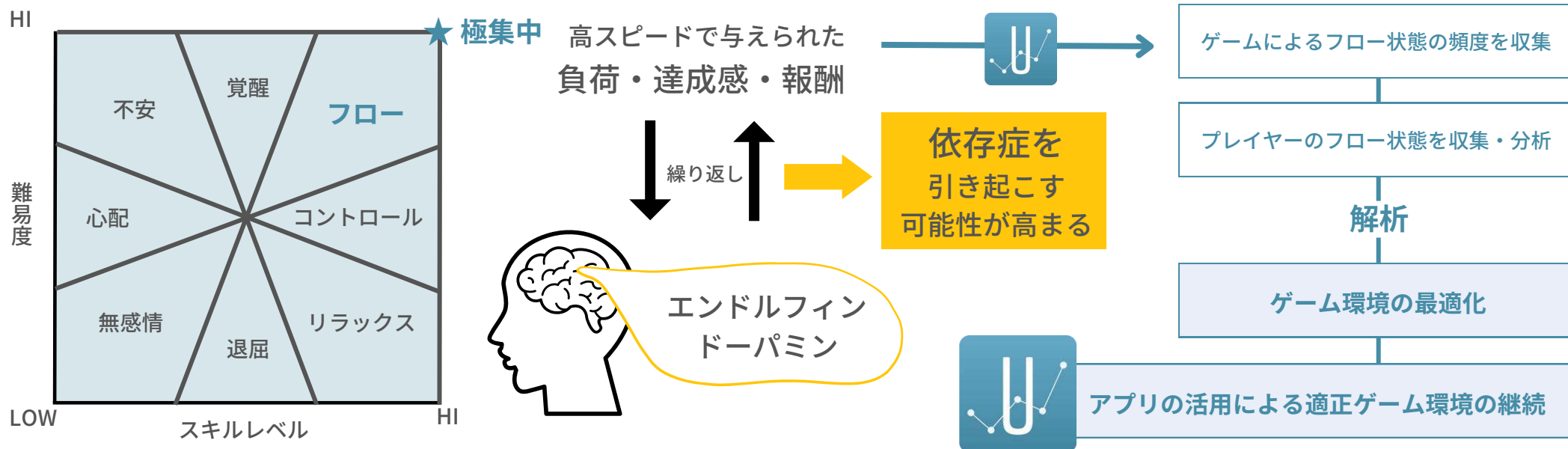
「フロー」とはゲームに限らず、勉強、ジョギング、作業など、人が何かに没入感を感じているときの状況を指しています。

人がフローを体験する条件として、行為に対する機会（難易度）と、行為に必要な能力（スキルレベル）という2つの条件の両者のバランスがうまくとれているときに、フロー体験が得られるのを指します。

フロー理論は、多くのゲーム開発者が「ゲームバランス」として考える重要な要素を多く含んでおり、本来は活動している人が、充実感をもって集中している精神状態を指し、成長過程にも重要なこの没入感にはゲームプレイヤーが大切にすることもあります。

しかし、この「フロー」状態が短時間で繰り返し行われることで、脳内ホルモンが過剰に分泌され、依存状態を生み出すことにもなります。課金目的など、依存状態をあえて作り出す悪質なゲームもありますが、多くのゲームはこのフロー状態をコントロールすることで健全にプレイができます。しかし、プレイヤーにおいては自己管理することが難しいのが1番のネックとなっているのも現実です。

そこでUNIBOでは、ゲームとプレイヤーのフロー状態のデータを収集し、アプリとの連動で『ゲーム環境の再設計支援』を行います。



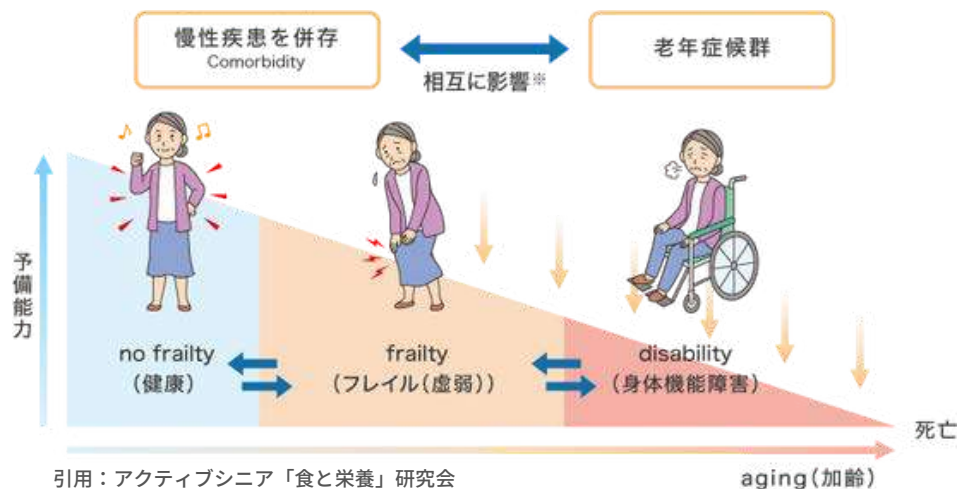
UNIBO ACTION

こんなボクらが目指す社会

<フレイルとは>

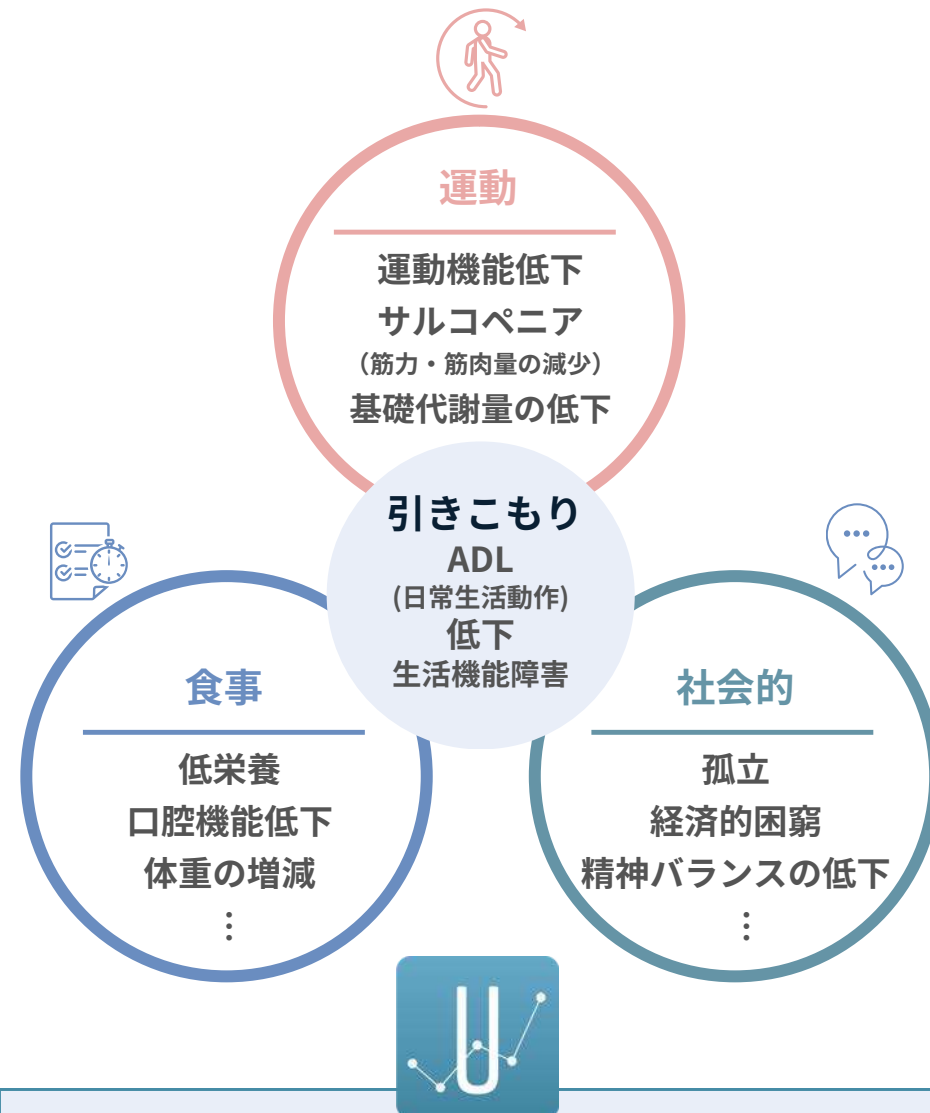
フレイルは、日本老年医学会が2014年に提唱した概念で、「Frailty（虚弱）」の日本語訳。

高齢者介護で活用されている概念で、健康な状態と要介護状態の中間に位置し、身体的機能や認知機能の低下が見られる状態のことを指しますが、適切な治療や予防を行うことで要介護状態に進まずにすむ可能性があります。



フレイルを予防するには適度な「運動」と「栄養バランス」の取れた食生活、そして「社会活動への参加」が重要となります。また、最近の研究では、特に「社会活動への参加」頻度の低下が、フレイルの入り口になりやすいといわれています。これらのフレイル予防対策やサイクルを応用し、UNIBOアプリとの連動で

「運動」「食事」「社会参加」の3つのバランスを保つようサポート



アプリの活用により引きこもりの危機を早期に回避する



ユーザビリティの向上 **USABILITY** **WELFARE UTILIZATION** 福祉的活用（依存症 & 健康被害対策）

■ 会員システム

■ 決済システム

通常の会員アプリに加え下記の機能を追加
ユーザビリティや利用メリットを向上。



福祉的活用や研究&実証データの収集量の向上を目指す

□ ボーナス 機能

「アクティビティ機能」を活用することにより加算されるコイン。
ゲーム課金や店舗、寄付で利用できることで、アプリ利用のユーザーメリットを出し「アクティビティ機能」の利用を誘導するための機能。

★ポイントで寄付ができることにより「社会参加」を体感できる

□ ランキング&成績ログ 機能

アプリ起動中に行うゲームの成績やランキングを記録
ユニボ内ランキングも自動生成し、ネットワーク間のコミュニティの拡張に貢献。

★ゲーム別フロー収集し分析へ。
フロー分析によるゲーム別健全レベルを調査し、適切なゲーム開発へ繋げる

□ 配信 機能

アプリ起動中に行うゲームのライブ配信を行うことができる機能
UNIBOメタバースやSNSやYOUTUBEとの連動ですぐに配信が可能。

★コミュニティの拡張。
最終段階開発(P.23)におけるデータ収集

ランキング&成績ログ
RANKING LOG

ボーナス
BONUS

配信
STREAMING

チャット&コミュニティ
COMMUNITY

ウォークマイレージ
WALK MILEAGE

・歩数計と連動したアクティビティ
歩いた歩数×○ポイント

アクティビティ
ACTIVITY

スクリーンタイム
SCREEN TIME

□ アクティビティ 機能

身体を動かすゲーム機能。
「スクリーンタイム」との連動で検知したゲーム一定時間を超えた時に起動され、長時間プレイアラート機能を搭載。
「ボーナス機能」との連動により利用メリットを作ることで利用数を向上させる。

★フロー状態からの離脱。フレイル対策。

□ スクリーンタイム 機能

スマートフォンのスクリーンタイム同様
・ゲームプレイ時間
・ゲーム別プレイ時間を記録。
「アクティビティ機能」との連携で、一定時間を超えた際のアラート機能により健康被害対策に役立てる。

★フロー状態からの離脱。現状確認。

□ チャット 機能

コミュニティとして活用できるチャット機能。ユーザー間情報共有により、現実と仮想空間（メタバース）との拡張スペース。

★居場所の無い人、引きこもり者にもこのスペースから利用してもらうことで気軽にコミュニティ形成へと促し、社会復帰の一歩にしてもらう。



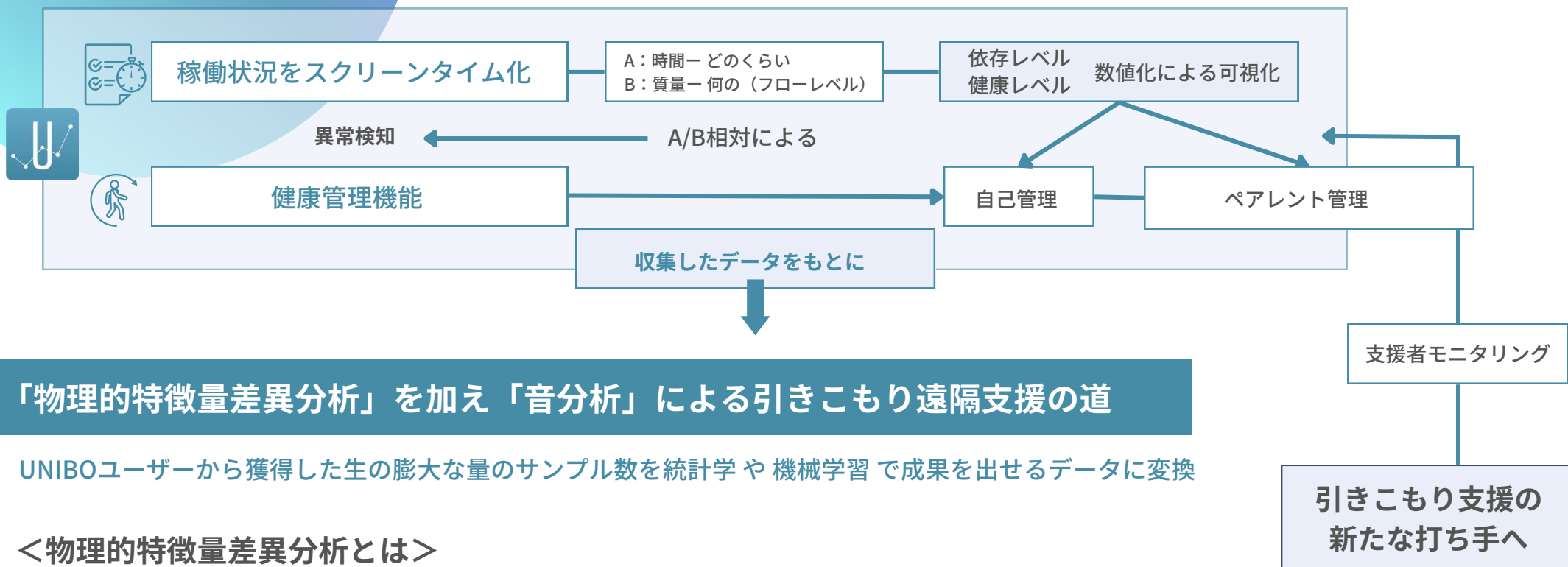
展望

UNIBOアプリにおける展望

UNIBO ACTION

こんなボクらが目指す社会

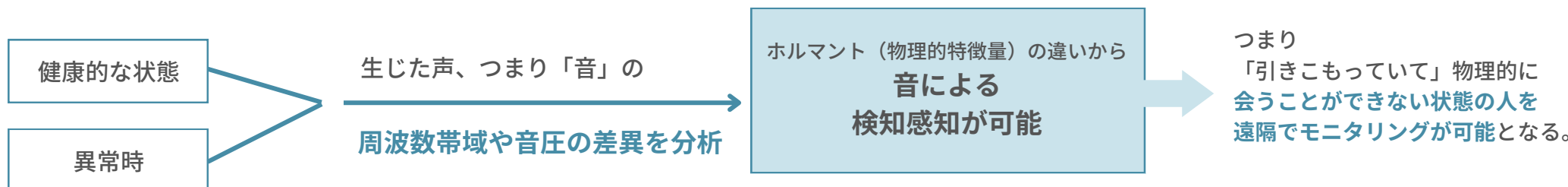
ゲーム環境の最適化からの収集データを研究に繋げ、
より高度な不登校&引きこもり対策支援アプリケーションへ進化



「物理的特徴量差異分析」を加え「音分析」による引きこもり遠隔支援の道

UNIBOユーザーから獲得した生の膨大な量のサンプル数を統計学や機械学習で成果を出せるデータに変換

<物理的特徴量差異分析とは>



UNIBO ACTION

こんなボクらが目指す社会

ユニークを"障害"という枠で抑え続けた日本経済の損失を止める

内閣府は2023年3月31日、2022年度「こども・若者の意識と生活に関する調査」の結果を公表。

引きこもり状態にある人は、15～39歳で2.05%、40～64歳で2.02%おり、全国の数字にあてはめて約146万人と推計されている。経済評論家の上念司氏が今月出版した『誰も書けなかった日本の経済損失』（宝島社）によると、この「ひきこもり」のうちの61万人（働ける年齢）の経済損失は約11兆円(年間)以上になる予測しています。

また、うつ病などによる精神疾患や自殺による経済損失は約15.2兆円(年間)とも言われています。

不登校からの引きこもりへの移行は近年急増し、その後の精神疾患を患うケースは後を絶ちません。

医療費や税金の総負担額を考えると、日本の高齢化社会での「8050問題」という深刻な問題だけでなくこれらは日本が抱える重大な問題であると考えます。

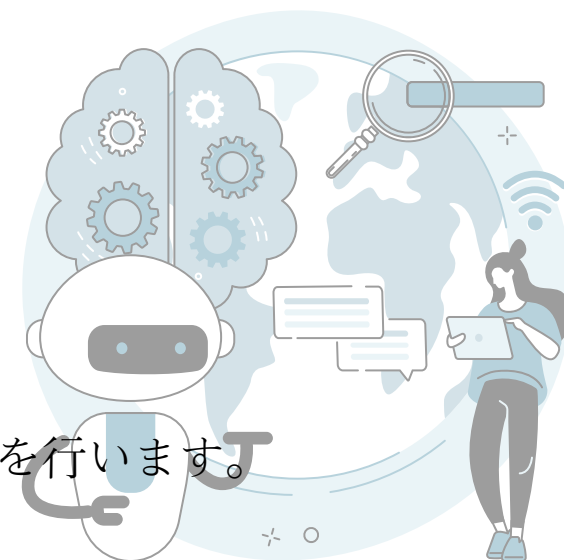
同時に、支援の困難さから、長期化するケースの増加、支援者の担い手不足もまた大きな課題となります。

<障がいがあっても社会課題の貢献ができる社会へ>

私たちは、それらの問題を、これからさらに進化するテクノロジーの力で解決に導けることこそが大きな社会貢献になると考えています。

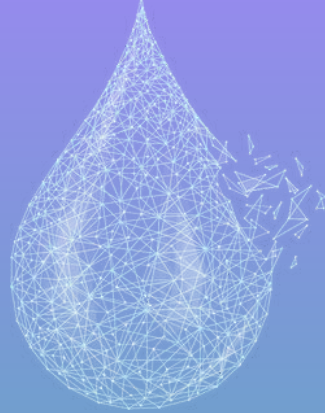
UNIBOでは、**次世代のICTを自在に操れる人材の育成**と共に

それらの力を**社会課題貢献へとマッチングさせ新たなイノベーターの創出**を行います。



Unique + Laboratory

UNIBO



テクノロジーで遊ぶ。
この世界を
もっと面白くする。

＼日本初／

社会課題解決型・次世代デジタルハイブリッドアミューズメントフィールド&SDGsカフェ

SUSTAINABLE
DEVELOPMENT
GOALS

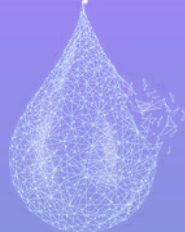
リアルとバーチャルが融合する
新時代のコミュニティー空間 「UNIBO」

MCO
日本福祉協議機構
Japan Welfare Consultative Organization

賛同・協働企業・SDGsパートナーのご案内 >>>>

Unique + Laboratory

UNIBO



日本初 / 社会課題解決型

次世代デジタルハイブリッドアミューズメントフィールド&SDGsカフェ

SUSTAINABLE
DEVELOPMENT
GOALS

賛同・協働企業・SDGsパートナー 【詳細】

【パートナー企業様への特典】

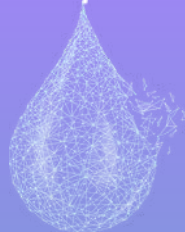
- ① デジタル技術を有した人材のご紹介
- ② e-sportsに関連した協働企画のご提案
- ③ 産官学で取り組んでいる共創事業への参画ご招待

BENEFIT



Unique + Laboratory

UNIBO



日本初 社会課題解決型

次世代デジタルハイブリッドアミューズメントフィールド&SDGSカフェ

SUSTAINABLE
DEVELOPMENT
GOALS

賛同・協働企業・SDGSパートナー 【特典】

① デジタル技術を有した人材のご紹介

UNIBOに在籍している人材が保有するスキル

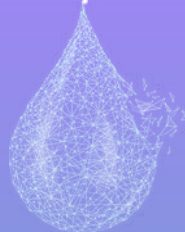
- ◆ blender、MAYA等の3Dツールを使用したキャラや街並みのモデリング
- ◆ Adobe Photoshopなどによるテクスチャ制作
- ◆ スマホゲームのUI制作（Java、C#、Swift）
- ◆ マテリアルやシェーダー等の制作（Unity）
- ◆ 他、3D・2Dツールを使ったキャラクターモーションやリギングの制作
- ◆ MySQL等のDBの実務運用
- ◆ XCode、androidstudioを使ったネイティブアプリのビルド

等々

MATCHING

Unique + Laboratory

UNIBO



日本初 / 社会課題解決型

次世代デジタルハイブリッドアミューズメントフィールド&SDGSカフェ

SUSTAINABLE
DEVELOPMENT
GOALS

賛同・協働企業・SDGSパートナー 【特典】

② e-sportsに関連した協働企画のご提案

e-sports企画の提案事例

e-sports協会【edges】との協働にて

- ◆ 地域のニーズに配慮したe-sportsイベント
- ◆ 企業内における e-sports 部の設立&コーチング
- ◆ 企業対抗e-sports大会
- ◆ 従業員向けe-sports教室
- ◆ プロe-sportsチームとのエキシビジョンマッチ
- ◆ 新入社員歓迎会 with [e-sports]

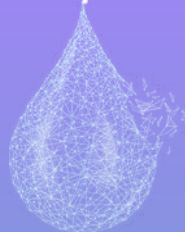
等々



E-SPORTS

Unique + Laboratory

UNIBO



日本初 / 社会課題解決型

次世代デジタルハイブリッドアミューズメントフィールド&SDGSカフェ

SUSTAINABLE
DEVELOPMENT
GOALS

賛同・協働企業・SDGSパートナー 【特典】

③ 産官学で取り組んでいる共創事業への参画ご招待

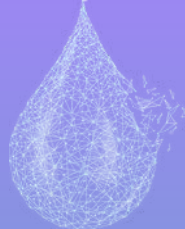
在籍している人材が保有するスキル

- ◆ ゲームおよびネット依存に関する健康被害対策
- ◆ 地域共生社会の実現を推進するメタバース
- ◆ 特別支援学校でのICT学習プログラム
- ◆ 親子向けプログラミング教室
- ◆ ゲーミフィケーションを活用した災害対策
- ◆ Gifted児と成人Giftedへの理解普及

等々



CO-CREATION



賛同・協働いただける方へ

- ✓ UNIBO公式サイトにて（※5月末リリース予定）
御社企業ロゴの掲載にてご賛同のご紹介をさせていただきます
- ✓ 御社の社会貢献活動（CSRやSDGS）の一環として
事例紹介いただくことが可能です。

事前ご説明会
オンライン可

店舗見学
オンライン可

ヒアリング

秘密保持契約の締結

協働・タイアップ企画

店舗サインージでの告知

ご準備いただくもの

- ◆ ご担当者様の氏名、連絡先（TEL・E-mail）
 - ◆ 企業ロゴ（※データ形式：ai、Jpeg、pdf）
 - ◆ 協働したい取り組みのイメージやビジョン
- ※参考様式1「協働参画申込書」をご記入の上
ご返送ください。

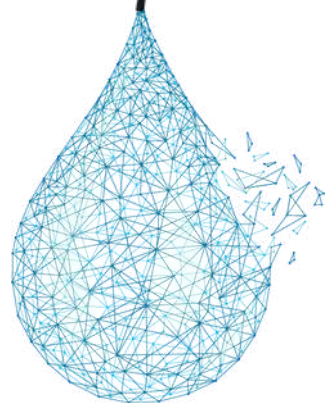
応援しています！ という賛同表明（ロゴ掲載）からのご参加も大歓迎です

UNIBOにて共に働く障がいのあるパートナーのモチベーションにつながります！

誰もがもっと生きやすくなる社会を目指して

Unique + Laboratory

UNIBO
Unique + Laboratory



2023.6.1 GRAND OPEN

UNIBO 豊田T-FACE店

〒471-0026

愛知県豊田市若宮町1丁目57-1 T-FACE A館8階

OPEN 10:00 CLOSED 22:00 (cafe L.O 21:30)

WEBSITE <https://unique-lab.jp> (※5月末リリース予定)



公式サイト



運営団体

 一般社団法人
日本福祉協議機構
Japan Welfare Consultative Organization

愛知県SDGs登録企業「あいちSDGs Action」
一般社団法人 日本福祉協議機構

〒468-0047 愛知県名古屋市天白区井の森町232-1アイコービル2,4,5F

TEL : 052-715-9666 / FAX : 052-715-9667

E-Mail : info@n-fukushi.jp 担当者：中山

