

News Release

報道関係各位

2023年3月29日
株式会社バイキューブ

高校生が主体のビジネスコンテスト「PROJECT G」 バイキューブと郡上市地域ICTクラブ協議会が共同開催 ～全国から約30名の中高生がオンラインで2ヶ月間のプロジェクトに参加～

株式会社バイキューブ（本社：東京都港区、代表取締役社長 国内CEO：高田雅也、以下 バイキューブ）は、3月24日（金）に、郡上市地域ICTクラブ協議会と共同で、高校生が主体のビジネスコンテスト「PROJECT G」を開催、最終報告会をもってプロジェクトを終了したことをお知らせいたします。



The image shows a presentation slide titled "project-G バリュウの本質" (The Essence of Value). The slide features a 2x2 matrix with the following labels:

- Vertical axis: 解の質 (Quality of Solution)
- Horizontal axis: イシュー度 (Issue Degree)
- Bottom-left: ①イシューを認識する (Recognizing the issue)
- Bottom-right: ②解の質を高める (Improving the quality of the solution)

Text on the right side of the matrix: 作業量が限定的になり、無駄が減る。圧倒的に生産性が高い。

At the bottom left of the slide is the number "10" and at the bottom right is "仮説思考" (Hypothesis Thinking).

On the right side of the slide, there is a grid of 16 small video feeds showing participants in a virtual meeting.

<最終報告会の様子>

■「PROJECT G」共同主催の背景

バイキューブは、社内公募により発足した、総勢30名を超える全社プロジェクト「みらいプロジェクト」を2022年から発足、運営しています。みらいプロジェクトでは、バイキューブの強みを活かした社会貢献活動として「ウェルビーイングとEvenな社会の実現」をテーマに、学校等の教育機関やNPO法人等と共に活動しています。様々な活動テーマの中でも、未来を担う若者への貢献として、特に

教育分野への活動へ注力しています。そのような背景から、みらいプロジェクトにおける教育分野への貢献の一環として、今回の共同開催に至りました。

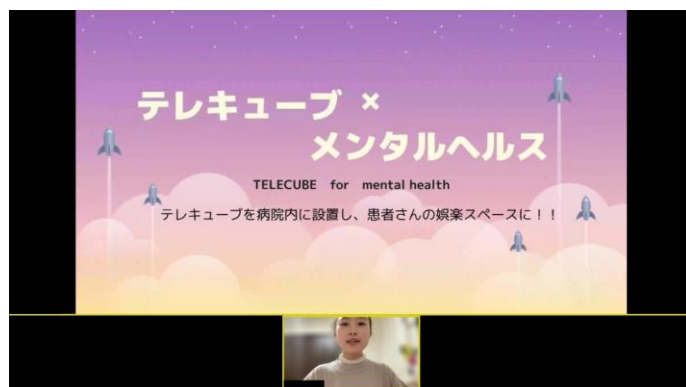
■ 「PROJECT G」について

「PROJECT G」は、岐阜県郡上市に位置するコワーキングスペース「HUB Gujo」を拠点に活動する郡上市地域ICTクラブ協議会に所属する、N高等学校の生徒が主体となって立ち上げられました。参加者は全国6校から応募のあった中高生32名です。なお「HUB Gujo」はバイキューブのサテライトオフィスの拠点でもあります。

2月のプロジェクトキックオフからこれまで全5回の講義を経て、各チームでIT企業の新商品・新事業のビジネスプランを練ってきました。各講義は毎週金曜日19:30~21:00にオンラインで開催され、N高等学校の生徒によるビジネススキル向上や思考力を高める講座や、うち2回はバイキューブの社員も登壇し、バイキューブをモデルケースとして事業について解説を行いました。参加者の各チームは講座を受けながら、ビジネスプランを磨き込んできました。

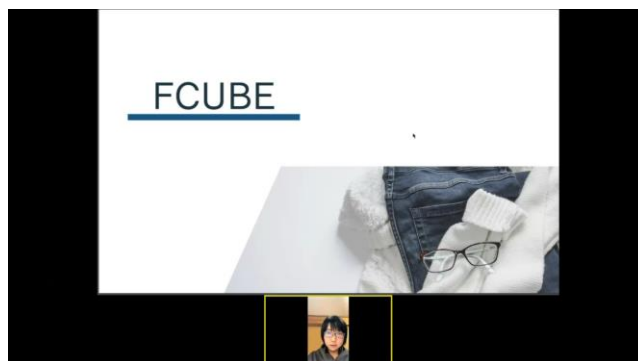
■ 「PROJECT G」の開催概要

- ・開催期間：2023年2月3日~3月24日
- ・開催方法：オンライン開催
- ・参加者：全国から応募のあった32名の中高生
- ・参加費：無料
- ・特設サイト：<https://sites.google.com/view/gujo-ict-project-g/>
- ・発表されたテーマ：
最優秀賞：テレキューブ×メンタルヘルス



テレキューブを娯楽ブースとして病院内に設置することで、患者さんのプライバシーを守りながら気分転換できるような居場所を作りたい。

アイデア賞：FCUBE



メタキューブ内で身長・体重を計りバーチャル試着できるようにすることで、店舗の少ない地方でも自分に合った衣服を選びたい。

V-CUBE賞：V-CUBE大学



AIが台頭する未来のために、思考力や表現力などのAIが取って代わることの難しい能力を育成する機関を作りたい。

ほか、サバゲーボードやテレキューバスなどのテーマも発表されました。

ブイキューブは今回実現した、オンラインツールを活用して全国の中高生が交流しながら学びの場を提供することで、今後も地域を越えた教育機会の創出や貢献を行ってまいります。

【ブイキューブとは <https://jp.vcube.com/>】

ブイキューブは「Evenな社会の実現」というミッションを掲げ、「いつでも」「どこでも」コミュニケーションが取れる環境を整備することで、時間や距離の制約によって起こる様々な機会の不平等の解消に取り組んでいます。ビジュアルコミュニケーションによって、人と人が会うコミュニケーションの時間と距離を縮め、少子高齢化社会、長時間労働、教育や医療格差などの社会課題を解決し、すべての人が機会を平等に得られる社会の実現を目指します。

■報道関係のお問い合わせ先：ブイキューブ 広報事務局（プラップジャパン 内）

E-mail：vcube_release@prap.co.jp