

3Dプリンタ

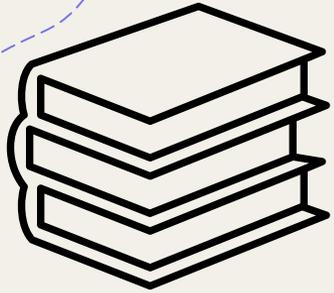


全小売商品28%、約450億種に

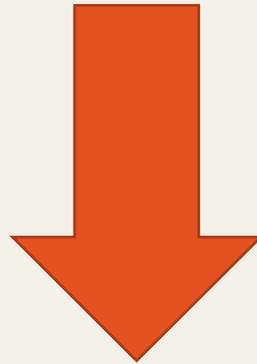
1000億円規模

近年では…

ファブ社会推進宣言(総務省)



steam教育の推進(文部科学省)



(など難しそうな政策が至るところから打ち出されています。)
これらを簡単に説明するとたくさんの分野を横断的に学び、
自らデザインすることで問題解決能力を養おうという話です。
そしてここにたびたびプログラミングや、3Dプリンタという
ワードが出てきます。

プログラミング

3Dプリンタ

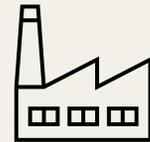
日本の現状

3Dプリンタ活躍の場

- ・ 航空機器部品
- ・ 医療福祉機器
- ・ 自動車
- ・ 金型



導入の遅れ



企業側の問題点

時間がない

お金がない

扱える人がいない

(こちらが本日のトピックになります)

目次

事業背景

提案

ビジネスモデル

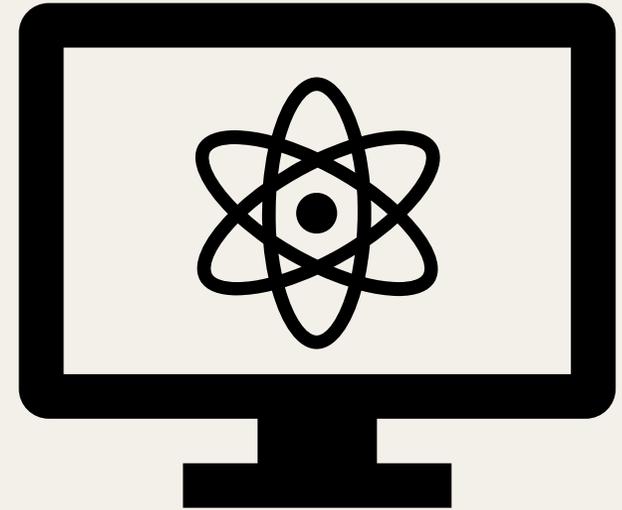
収支計画

成長予想

3Dプリンタ

オンラインスクール

3Dプリンタを活用したデジタルデータを作成・使用できる人材の育成

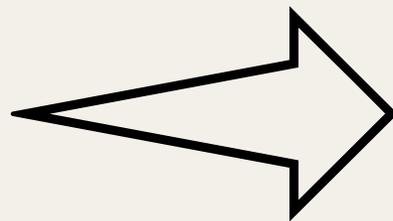


3Dプリンタに対するイメージ

現状の3Dプリンタに対するイメージを調査したところ最新の技術や興味があるという肯定的な意見があった一方で「難しそう」という声が多くありました。私たちはそんな3Dプリンタの現状のイメージを変えなければならぬと考えました。

最新の技術

興味がある



使ってみたいけど。。。

- 難しそう
- 何に使われているのかわからない
- 使う機会がない

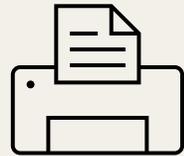
詳細

ベーシックコース

内容：基礎動画に沿って進める
期間：約3ヶ月を想定



動画を自由に
視聴



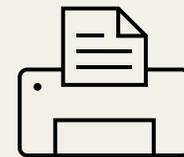
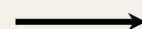
動画と同じものを
出力



先生のフィード
バックを受ける



テーマを渡す

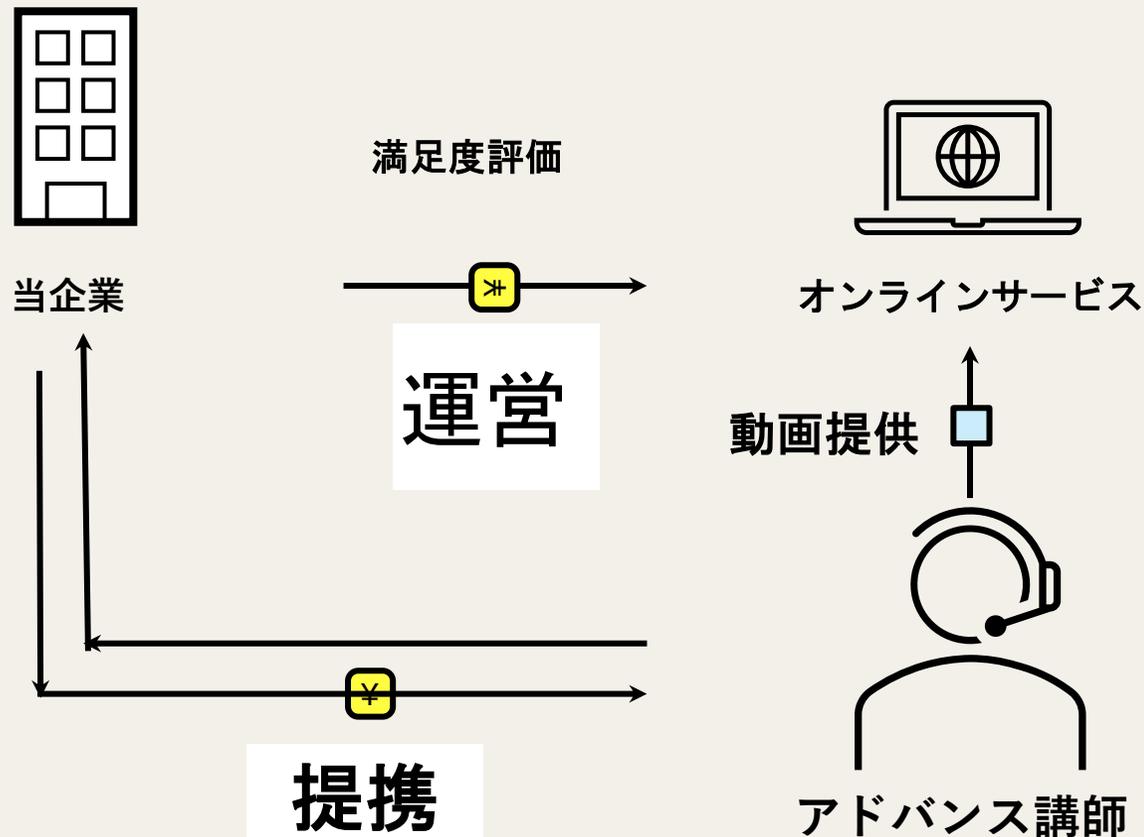


自分で考えて
自由に制作

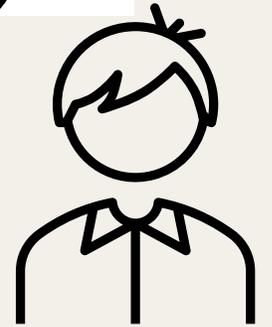


投稿
フィードバック

ビジネスモデルの全体図

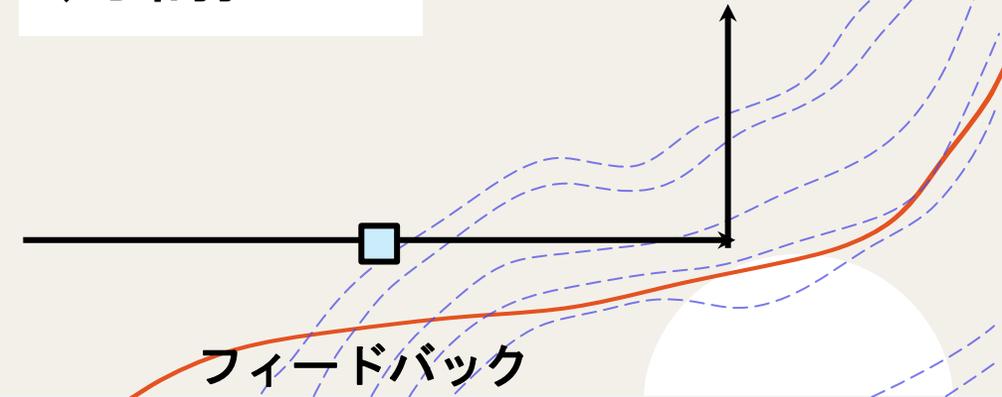


- ・ 基礎動画
- ・ フィードバック



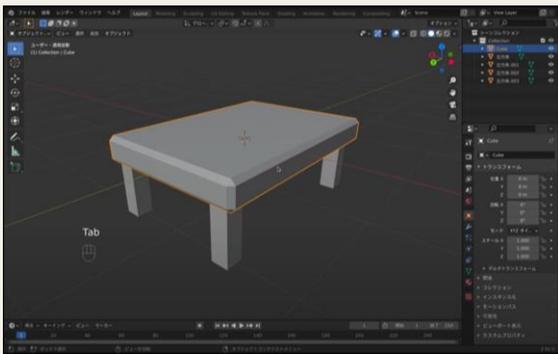
ユーザー

月謝3万



ベーシックコース

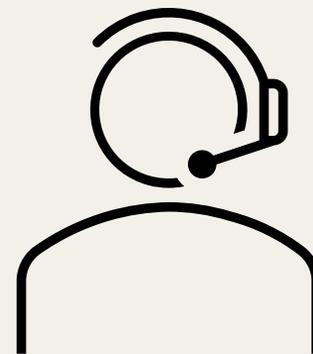
動画本数：12本
期間3か月



基礎動画を視聴



動画と
同じものを出力

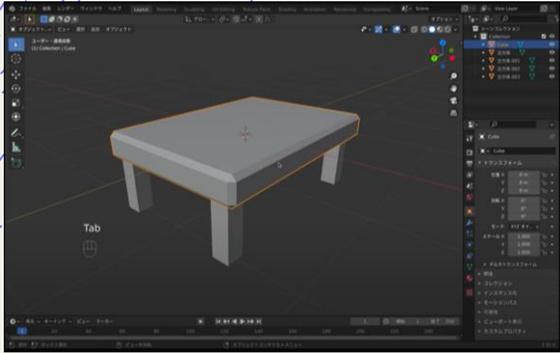


1対1のフィードバック
(進捗・相談・理解の共有)

狙い：基礎知識・技術の習得、観察する好奇心を持ってもらうこと

ベーシックコース

動画本数：1分野 1 2本
期間 6 か月（思考して作る分長い）



各分野を視聴

ファッション・医療
建築・自動車
3DCG など

与えられたテーマ
に沿って制作する

独自のプラットフォーム
に作品を投稿

1対複数人のフィードバック
リアルタイム
(良い作品、実現可能性など)

狙い：**自分の専門的分野を見つける
創造力・課題解決力を養う**

mission

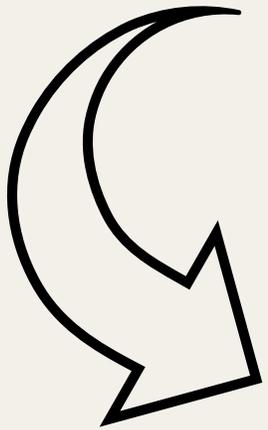
時間があまりそうだったらこのスライド入れて
3Dプリンタの可能性の話をする。

私たちが1年間3Dプリンタを学んできた中で、たくさんの可能性を感じてこんなミッションを掲げました

**3Dプリンタを普及させていくことで持続
可能な社会を実現する**

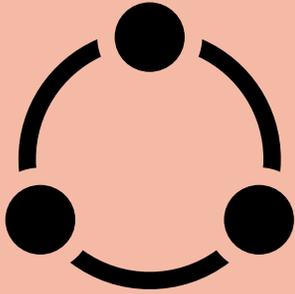
(この目標を達成するために↓)

**3Dプリンタを通してIT化が進んでいく
これからの時代に適応した人材を育成する**



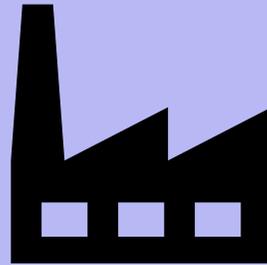
3Dプリンタの可能性

サーキュラーエコノミー



モノマテリアル
(単一素材)
リサイクルの容易化

エシカルな消費



必要な分だけ

CO2削減



モノではなく
データを移動