

スポーツビジネス産業展 出展スケジュール

【令和3年2月24日（水）】

スタートアップ企業	担当者	会社概要・採択時の提案タイトル	出展時間	オンライン商談
株式会社Sportip ＜平成30年度 採択者＞	高久 侑也 (代表取締役)	身体動作の指導領域（フィットネス・スポーツなど）にて『一人に“ひとつ”のコーチを』提供することをミッションとし活動している筑波大学発テックベンチャー。	10時00分～17時00分	会場出展 とともに実施
playground株式会社 ＜平成30年度 採択者＞	下郷 勝啓 (事業推進)	総合エンターテック企業としてDX支援プラットフォーム「MOALA」を各興行に展開。ライブ配信が可能な自社EC構築支援、不正転売防止チケット「MOALA QR」を提供。	10時00分～17時00分	—
株式会社ギフトィ ＜令和2年度 採択者＞	北本 優葉 (Business Development Div.)	Giftie for Businessは、eギフトを活用した法人向けソリューション。景品や謝礼として、コンビニ商品等をLINEやメールで簡単に贈れる。	10時00分～13時30分	—
タイムカプセル株式会社 ＜平成30年度 採択者＞	相澤 謙一郎 (代表取締役)	「スポーツ×ITで地域活性化」をミッションとした各種プロスポーツチーム等とのアプリ開発・運営のほか、アスリートのエンジニアスキル獲得支援、業務遂行支援、さらなるスキルアップを実現するアスリート&元アスリートのエンジニア集団「SportsTech Lab」の運営。	10時00分～13時30分	—
NCS株式会社 ＜令和2年度 採択者＞	石井 邦知 (代表取締役)	コミュニティ&レンタルスペースの運営（埼玉県川口市）、健康寿命延伸プログラムの作成や仕組み構築を通じたまちづくり&地方創生の推進。	13時30分～17時00分	会場出展 とともに実施
codience ＜平成30年度 採択者＞	大石 懐子 (代表)	STEM教育の特にコンピューターサイエンスに焦点を当てた小・中学生を対象とするプログラミング教室を運営。子供たちを「社会で貢献できる 大人に」育成するための教育を行う。	13時30分～17時00分	オンライン商談 のみ実施
株式会社リリピア ＜令和2年度 採択者＞	齋田 和夫 (代表取締役)	スマートフォンアプリ「リリピア」は、オフラインの写真やイラストを撮影すると、オンラインにつなげて、動画やページが見られフォームやリンクが使える情報ツール。	13時30分～17時00分	会場出展 とともに実施

【令和3年2月25日（木）】

スタートアップ企業	担当者	会社概要・採択時の提案タイトル	出展時間	オンライン商談
株式会社コミュニティネット ＜令和2年度 採択者＞	今井 房子 (代表取締役)	園児の成長を動画で伝える「園と保護者をつなぐコミュニケーションツール【e-Grow】」の開発、WEB制作、ICT教育コンサルタントを行う。	10時00分～17時00分	—
株式会社HACCPジャパン ＜令和2年度 採択者＞	鈴木 萌良	ドローンでの除菌作業、トイレの感染防止対策、出入口の水際対策など衛生の知見を活かした技術で施設を感染症の危害から守る。	10時00分～17時00分	—
株式会社フーモア ＜令和2年度 採択者＞	井本 洋平 (漫画事業部 部長)	「クリエイティブで世界中に感動を」をベースに、企業のわかりにくいことをわかりやすく伝えるため漫画を活用したクリエイティブ制作を行う。	10時00分～17時00分	会場出展 とともに実施
リアルワールドゲームス株式会社 ＜令和2年度 採択者＞	清古 貴史 (代表取締役社長)	位置情報アプリ「ビットにゃんたーず」を使った全国のQOLスポットデータの収集、歩行を中心とした健康行動の増進、地域限定イベントを用いた地方創生。	10時00分～17時00分	—

【令和3年2月26日（金）】

スタートアップ企業	担当者	会社概要・採択時の提案タイトル	出展時間	オンライン商談
ゲームテクター株式会社 ＜令和2年度 採択者＞	新井 晶也 (代表取締役)	国内最大級のゲーム大会開催プラットフォーム事業。GameTectorを利用することで、スムーズな大会運営が可能となる。	10時00分～17時00分	—
株式会社リリピア ＜令和2年度 採択者＞	齋田 和夫 (代表取締役)	スマートフォンアプリ「リリピア」は、オフラインの写真やイラストを撮影すると、オンラインにつなげて、動画やページが見られフォームやリンクが使える情報ツール。	10時00分～17時00分	会場出展 とともに実施
タイムカプセル株式会社 ＜平成30年度 採択者＞	相澤 謙一郎 (代表取締役)	「スポーツ×ITで地域活性化」をミッションとした各種プロスポーツチーム等とのアプリ開発・運営のほか、アスリートのエンジニアスキル獲得支援、業務遂行支援、さらなるスキルアップを実現するアスリート&元アスリートのエンジニア集団「SportsTech Lab」の運営。	10時00分～13時30分	—
リアルワールドゲームス株式会社 ＜令和2年度 採択者＞	清古 貴史 (代表取締役社長)	位置情報アプリ「ビットにゃんたーず」を使った全国のQOLスポットデータの収集、歩行を中心とした健康行動の増進、地域限定イベントを用いた地方創生。	10時00分～13時30分	—
株式会社ギフトィ ＜令和2年度 採択者＞	北本 優葉 (Business Development Div.)	Giftie for Businessは、eギフトを活用した法人向けソリューション。景品や謝礼として、コンビニ商品等をLINEやメールで簡単に贈れる。	13時30分～17時00分	オンライン商談 のみ実施
株式会社バカン ＜令和2年度 採択者＞	山口 笙 (事業開発本部 事業開発部 プロダクトマネジメントチーム マネージャー)	AIとIoTの力を活用したリアルタイム空席情報配信サービス「VACAN（バカン）」の構築・運営。	13時30分～17時00分	—