



plus N / ユニット



紹介・実績

plusN：

- ・公認スポーツ栄養士・管理栄養士として、ジュニアアスリートから大学・社会人・プロ選手まで幅広い競技者への栄養サポートを実施
- ・埼玉県スポーツ協会プラチナアスリート支援事業、さいたまマラソン、消防・建設業向け健康支援など、スポーツの知見を幅広い領域へ展開

ユニット：

- ・国際的なトレーニング資格「CSCS,D」を有するフィジカルパフォーマンスコンサルタント
- ・オリンピック(夏4大会、冬1大会)をはじめとする国際大会関連活動実績
- ・大学・高校等での20年以上の教育活動、指導者向け講習会の講師およびトレーニング施設監修実績

背景・課題

- ・トップスポーツ現場の高度な栄養・フィジカルの科学的知見を一般生活者の自己実現や子どもの成長のために社会へ広く普及・展開していきたい。
- ・従来の運動サービスは健康維持の目的に偏っており、「何かを達成したい・挑戦したい」という前向きな感情から身体活動へ繋げる仕組みが不足している。
- ・スポーツが持つ楽しさ・挑戦・成長を促す力と、企業が持つ商品・技術・サービスを掛け合わせ、一人ひとりの目的達成を支える新たな価値創出

活用可能なアセット

plusN：

- ・食習慣や身体状態など栄養状態を評価・可視化し食品・ヘルスケア・ITサービス等と連携し、利用者の行動変化を促す仕組みづくりが可能。
- ・家庭・教育・企業など様々な場面や生活環境に合わせた食の活用モデルを構築可能。

ユニット：

- ・トップスポーツ現場で培った知見を活用し、対象者の身体状態や目標達成に必要な要素を可視化する仕組みを提供。
- ・競技現場で用いる「目標→評価→計画→実行→改善」のプロセスを応用した、目的を達成するための身体づくりの設計力

関連URL

- ・ plus N（ホームページ）：<https://plus-nutrition.jp>
- ・ ユニット（ホームページ）：<https://www.team-unit.com>

共創テーマ①

多様なスポーツを通じ家族で気軽に挑戦・成長できる環境の創出

遊びや生活様式の変化により、子どもがスポーツにたどり着くまでの身体活動や挑戦の機会が減る一方、保護者も自らスポーツを楽しむ機会が減少している。企業の技術やサービスとスポーツ現場の知見を掛け合わせ、専門的指導の提供ではなく、家族単位で誰もが気軽にスポーツに触れ、挑戦や成長を楽しめる新しい参加環境を共創する。

想定するターゲット(例)
・ 様々なスポーツや身体活動を経験し、自分の興味や可能性を広げたい子どもとその家族
・ 子どもと一緒にスポーツへ参加し、挑戦や成長を楽しみたい保護者

具体的な取組イメージ(例)
・ 最高速度チャレンジやジャンプチャレンジなど、スポーツの様々な要素を気軽に体験し、自分の可能性を発見できるチャレンジコンテンツ
・ 遊びながら身体作りを促進する、ゲーミフィケーション活用の「スマート運動空間」の創出
・ 家族の運動時間やスポーツイベントへの参加をポイント化し、日常生活の中で家族が楽しみながら身体を動かせる仕組みの構築

期待する成果・効果
・ 多様なスポーツ体験や計測を通じて、自分でも気づいていなかった身体の特徴や可能性を発見し、新たな挑戦につながる機会を創出する。
・ 子どもの活動時間を保護者自身も身体を動かす時間として活用し、家族それぞれが目的に合わせて身体づくりや新たな挑戦に取り組める仕組みを構築する。
・ スポーツを先に選ぶ従来の形だけではなく、様々な動きや挑戦を通じて自分の興味や特徴を知り、新たなスポーツとの出会いにつながる仕組みを創出する。

共創テーマ②

スポーツ以外の目的を入口に個々の挑戦を支える身体活動市場の創出

「目標を設定し、現在地を把握し、達成に向けて行動を積み重ねる」スポーツのプロセスを枠を超えて展開し、一人ひとりの「やってみたい」の思いの実現へ繋げる。企業の商品や技術・サービスと、身体づくり・栄養・コンディショニングの知見を掛け合わせることで、目的達成に向けた挑戦を支える新たなサービスを共創する。

想定するターゲット(例)
・ 心の中にある「やってみたい」という想いを、具体的な挑戦へ変換していきたい人
・ 自分が目指す姿やありたい状態に向けて、新しい一歩を踏み出したい人

具体的な取組イメージ(例)
・ アクティブな観光ツアーへの挑戦を目標に、身体作りサポートからの旅行パッケージ
・ 助け合える身体を日頃から備える地域の防災拠点でのトレーニングプログラム
・ 推し活やライブ参加を目標にした、目的達成型コンディショニングサービスの構築

期待する成果・効果
・ 健康や運動そのものを目的とするのではなく、自分の目指す姿を実現するために自然と身体活動が生活に組み込まれる社会を創出する。
・ 企業が持つ商品・サービス・体験を単なる提供で終わらず、人の挑戦や目的達成を支える新たな価値へ発展させる。
・ スポーツ現場で培われた目標達成プロセスを社会へ展開し、目的達成までの過程そのものを支える新しい市場を創出する。