SUMIDA
INNOVATION
CORE

共創プロジェクト32

開設から3年間で120を超える共創プロジェクトが
企画・立案されました。特に取組が進められている
32のプロジェクトの概要を紹介いたします。

墨田区産業共創施設
SUMIDA INNOVATION CORE

令和８年11月

01

共創プロジェクト

区内ものづくり企業の技術を活用したニュースポーツ製品の開発・社会実装



ナガセケンコー株式会社 小坪氏・椎名氏

共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

BAKUAGEの有するニュースポーツへの知見・ネットワークと区内ものづくり企業であるナガセケンコーの有する技術を掛け合わせ、ピックルボールコートマットを新規開発。
製品化・販売を開始し、新規層集客や顧客体験向上を目指す商業施設に社会実装を実現。さらなる展開を目指す

■ 目指している効果

- ピックルボール環境の増加による運動習慣の定着
- ニュースポーツ製品の開発によるものづくり企業の付加価値向上

ニュースポーツへの知見・ネットワーク・導入先の開拓

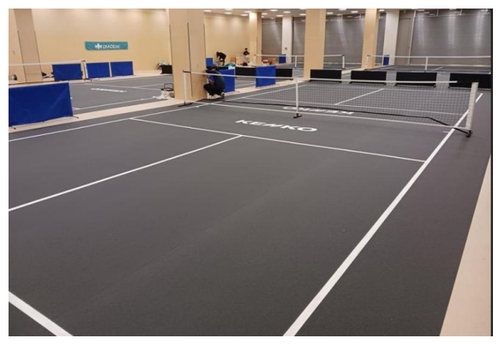
BAKUAGE

×

NAGASE KEMKO Corp.

スポーツ用品開発における技術・経験

=





ピックルボールコートマットの新規開発・商業施設への導入

株式会社BAKUAGE

ナガセケンコー株式会社

02

共創プロジェクト
区内ものづくり企業と共同開発するIoT
ロッカー活用によるフォールディング
バイクシェアリングサービスの展開



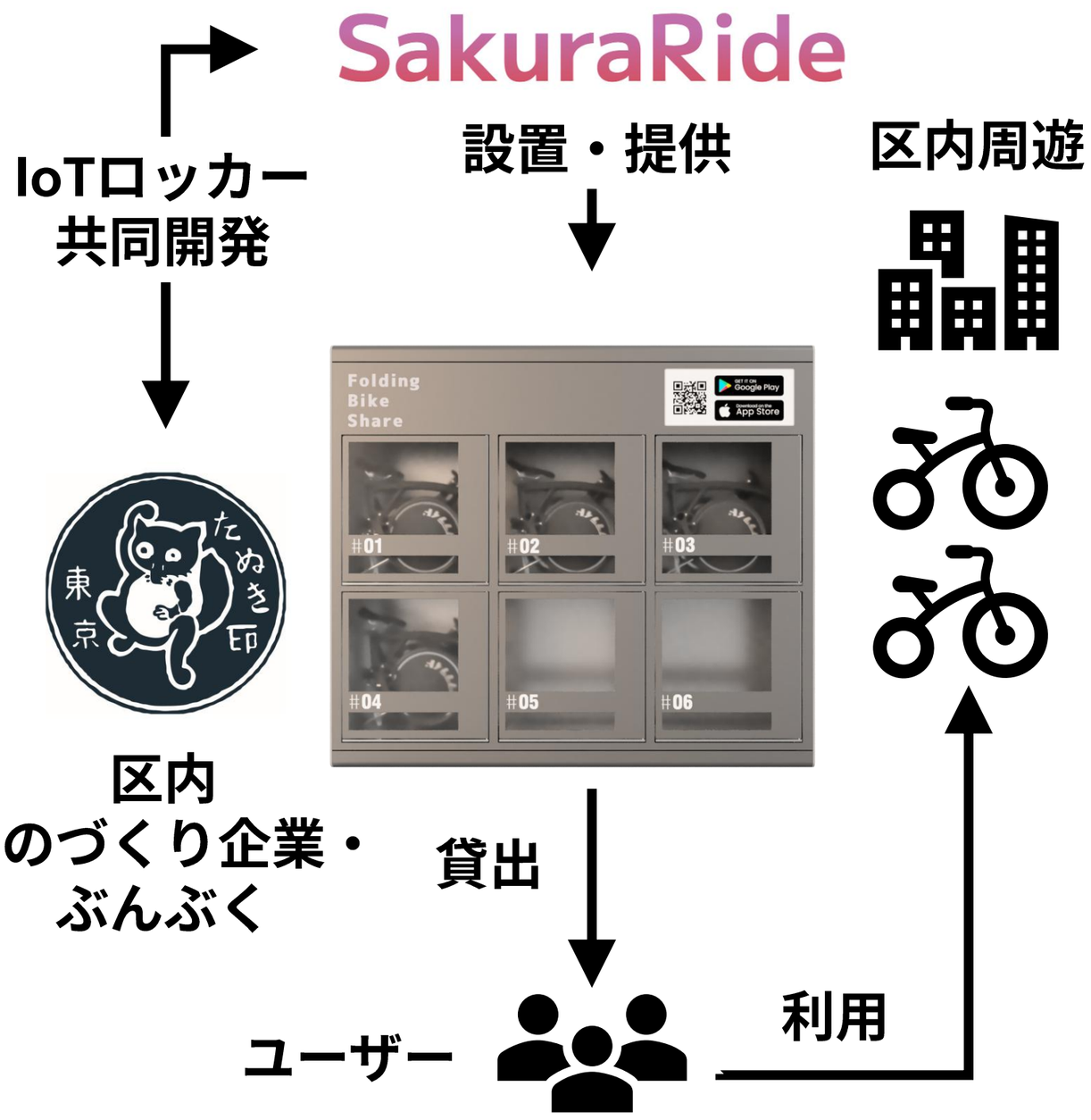
共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

SakuraRideとぶんぶくは、フォールディングバイクのシェアリングサービス対応型の車体格納用IoTロッカーを共同開発。世界中の旅人が集まる区内のホステルにロッカーを設置し、フォールディングバイクのシェアリングサービスの有効性検証を実施。将来的にはオリジナルバイク開発を目指す

■ 目指している効果

フォールディングバイクの普及による墨田区観光客を含む区内回遊性の向上や区の魅力向上



株式会社 SakuraRide

株式会社 ぶんぶく

03

共創プロジェクト

ペットフレンドリーな沿線を目指す
ワンちゃん列車用シートカバーの開発



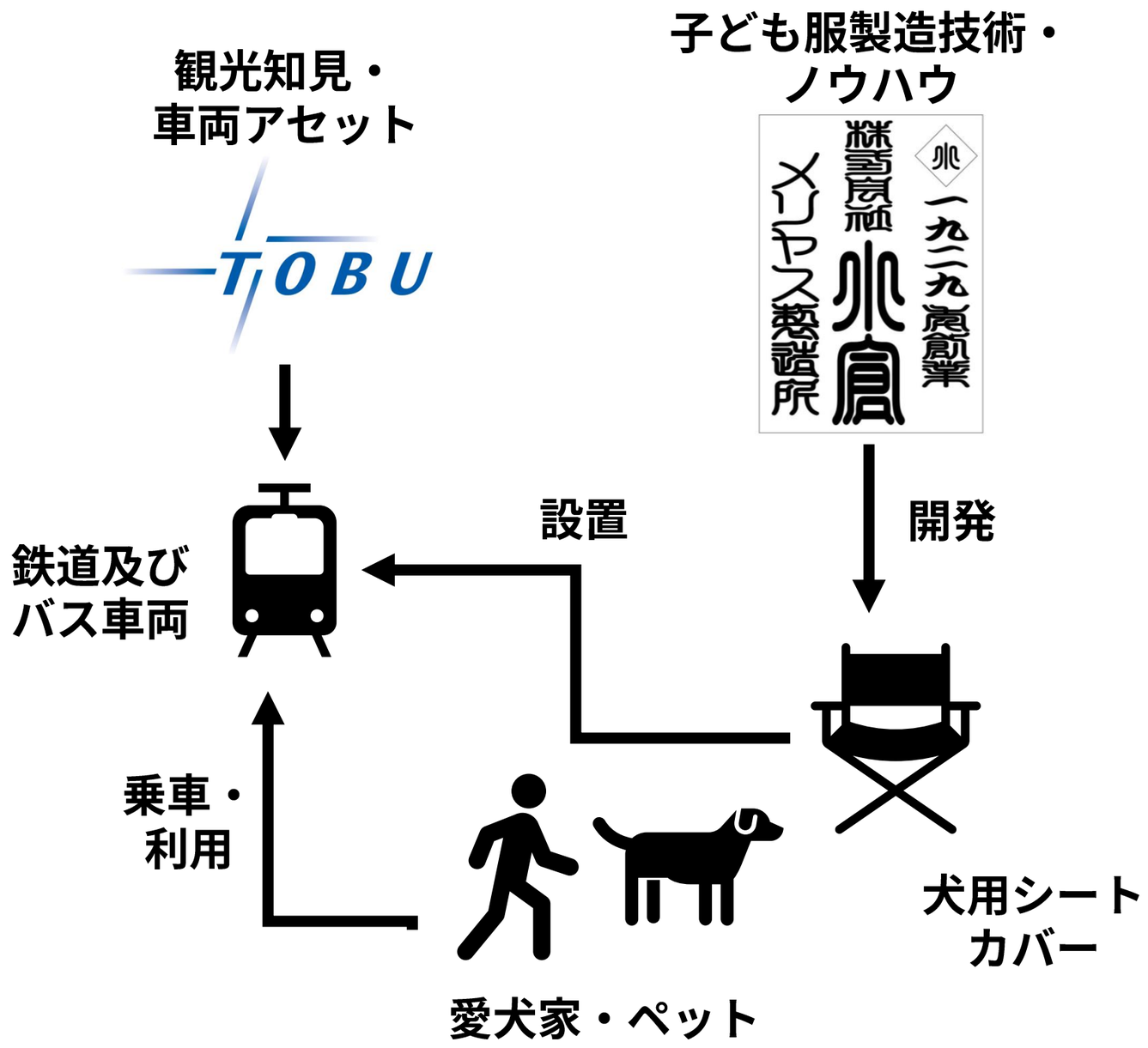
共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

東武鉄道はペットフレンドリーな
沿線観光地づくりのため、愛犬と
ケージレスで過ごせるツアーを実施。
ケージレス化及び愛犬との旅行体験
向上に向け、区内ものづくり企業・
小倉メリヤス製造所の技術を活用し、
貸切列車・バス内で使用する座席
シートカバーや愛犬用衣装を開発

■ 目指している効果

- ペットフレンドリーな沿線・地域としてブランディング及び賑わいの創出
- ペット製品の開発によるものづくり企業の付加価値向上



株式会社
小倉メリヤス製造所

東武鉄道
株式会社

04

共創プロジェクト
大阪・関西万博向けの プロジェクションブースの製作



共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

大型プロジェクションスクリーンの開発、展示会ブース設計などエンタメに関わる様々な機器開発を行うスタートアップ・シアンが、大阪・関西万博でプロジェクションブースを開発し、イベント空間演出を支援。開発に際しては、サトウ化成がプロジェクター台の天板を製作し、墨田区のネットワークと連携

■ 目指している効果

- 多様なシーン・場所における没入空間の提供を通じた感動体験の創出
- 大規模イベント等における製作連携によるものづくり企業の認知向上

CiAN®

リサイクル可能な紙製素材を活用した環境配慮型の展示システムを構築

大阪・関西万博プロジェクションブースとして提供



プロジェクター台の天板を製作

株式会社シアン

有限会社サトウ化成

05

共創プロジェクト

プロダクトデザイナー×ものづくり企業の共創による「産業工芸」の創造



Photo: 伊藤りか

共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

職人の技術と感性を生かし、日々の生産では追求しきれない製法や表現に時間とこだわりを注ぐ。この取組を「産業工芸」と名づけ、現代美術の評価・流通の手法を援用し、文化的価値を確立する。研／TogはAILEとNC旋盤による「turn」を、間中木工所とは量産木工技術による産業工芸品を共創している

■ 目指している効果

産業工芸市場の創出を通じて、
ものづくり企業を取り巻く事業環境を変革し、職人の技と営みを文化として次の世代へ継承する

共創PJを中心に資金と収益を循環　--- 将来構想

ファンド
産業工芸事業主体・民間LP
CVC・個人投資家・政策機関等
各共創PJへ出資
収益を次のPJへ再投資

産業工芸化計画 主体　研 / tog
共創PJの企画・進行｜ブランドづくり
販路・資金の接続　｜認証・来歴管理
現在は研／togが担う

出資↓　↑ 配当・売却益　　組成・販売支援↓　↑ 管理・販売手数料等

産業工芸品 共創PJ
ものづくり企業 × クリエイター｜権利・利益・責任を共同所有・分配
現在：クリエイター枠を研／togが担う　｜　将来：各PJごとにJVを組成

- **PJ 01｜turn**　AILE Ltd. × 研 / tog
- **PJ 02**　間中木工所 × 研 / tog
- **PJ … N　共創PJを順次展開**

製品・体験 ↓　　↑ 売上・受注収益

価値提供 チャネル
- **ギャラリー／コレクター**　国内外美術・工芸市場での販売
- **法人特注・共同開発**　建築・贈答品等への導入
- **観光×工場「工房見学」**　見学・体験・現地販売

研／Tog ▶ **株式会社 間中木工所** ▶ **株式会社 AILE** ▶

06

共創プロジェクト
地域住民と工場の共生を助ける防音プロジェクト





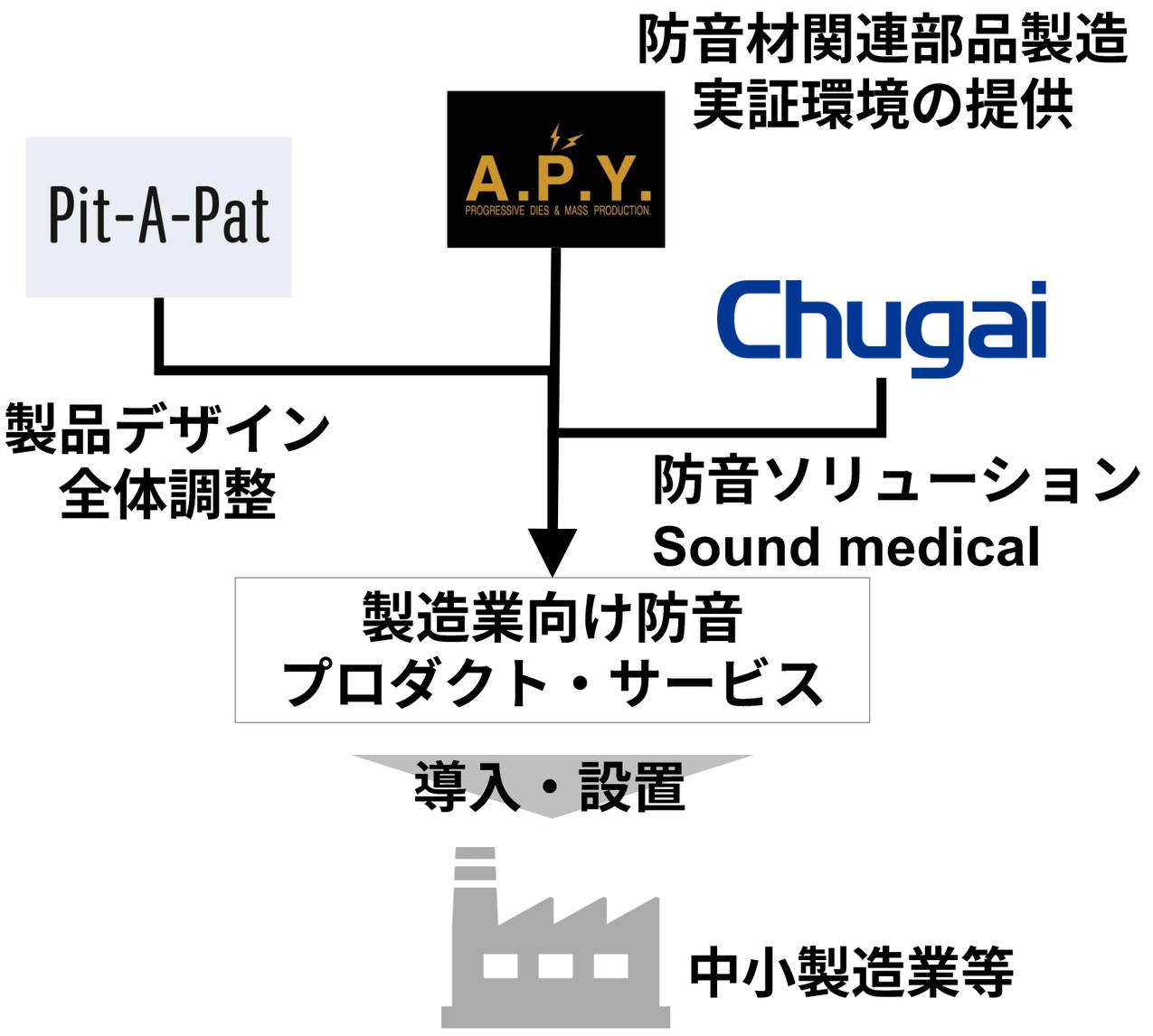
共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

製造業向けに特化した新規防音プロダクトを開発して工場へ設置
工場内外の定量的な音の変化と、
周辺住民や工場内で働く従業員の
音に対する定性的な意識変化を検証

■ 目指している効果

防音製品を新たに開発・設置し、
工場の騒音と近隣地域住民への影響を軽減するとともに、工場内の作業環境改善を図り、地域住民と工場の共生を目指す



株式会社ヨシズミプレス

株式会社ピットアパット

株式会社中外

07

共創プロジェクト
eスポーツチーム×ものづくり企業
競技用製品・ファングッズの開発





共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

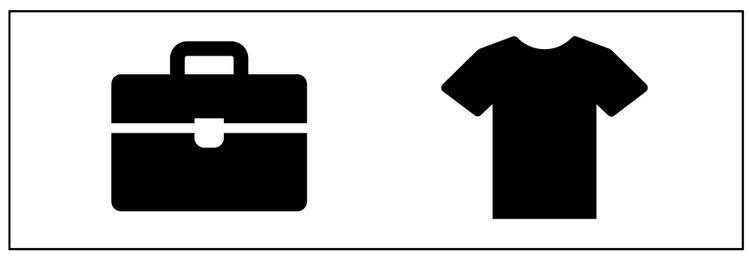
墨田区初のホームタウンeスポーツチーム「INSOMNIA」を運営するINSは、競技の発展速度に対して環境整備が不十分と捉え、区内ものづくり企業と製品開発に取り組む。サトウ化成とは、高価な競技用キーボード運搬用のアタッシュケース開発を実現し、キップスとはファン向けのファッション製品開発を目指す

■ 目指している効果

- 墨田区のeスポーツ聖地化による競技の発展・地域活性化
- eスポーツ製品の開発によるものづくり企業の付加価値向上

プロダクトの企画・
製品・グッズの普及販売

↓



↑

競技用製品・ファングッズの開発

KIPS

株式会社 INS ▶ **有限会社 サトウ化成** ▶ **キップス 株式会社** ▶

08

共創プロジェクト
インバウンドで沸くカピバラカフェ×ものづくり企業によるグッズ製作





共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

C-SPACEが運営する区内にある
カピバラカフェ「cafe capyba」。
インバウンドに人気があるグッズの
内、Tシャツをキップス、割れやすい
カピバラの置物用の梱包ウレタン材
をサトウ化成が共創して製作

■ 目指している効果

こだわりを持つカフェや飲食店の
グッズ人気が高まる中、区内ものづ
くり企業の技術や知見を活かして、
コアなファンの獲得・維持に貢献

区内事業者による
グッズ制作・保護

KIPS





cafe capyba

インバウンドを含む
観光客に販売

株式会社
C-SPACE

キップス
株式会社

有限会社
サトウ化成

09

共創プロジェクト

ペット共生社会に向けたサステナブル素材×ものづくりのペット製品開発



※写真はイメージです

共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

appcycleのりんごの残渣を生かしたトレーニングフード、東屋の革小物の製作技術を生かしたトレーニングポーチの開発に取り組む。ペッツオーライが運営するペットユーザー向けアプリを通じて、日常的なしつけ機会に各製品を活用し、「ペットを飼う」から「共に暮らす」への転換と、墨田区のものづくり技術を生かしたペット用製品開発の水平展開を目指す

■ 目指している効果

- ペット共生社会の実現と墨田区のものづくり技術×サステナブル素材を生かした新たな産業の創出

Pet's All Right, Inc.

- 全体企画・コンセプト設計
- 自社サービス「Wan! Pass」会員や連携先施設を活用した実証実験



appcycle

- RINGO-TEX®
  製造・供給
- トレーニング
  フード開発 等

AZUMAYA SINCE 1905

RYOGOKU MADE IN

- 職人技術を生かした
  トレーニングポーチ
  試作・製作 等

ペッツオーライ株式会社 ▶ **有限会社東屋** ▶ **appcycle株式会社** ▶

10

共創プロジェクト
区内ものづくり企業とのすみだを体現した防災笛「雫音」の開発







共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

東商ゴム工業がAtelier Arsが手掛けるブランド「東京下町想身具店」と共創し、区内ものづくり企業の自社技術を生かした曲がって割れない防災笛「雫音」を開発・販売。
さらに、廃棄コスメのアップサイクル企業モーンガータと連携し、豊富なカラーバリエーションを実現

プロダクトの企画・開発

東京下町想身具店 TOKYO SHITAMACHI ACCESSORY SHOP

プロダクト製造

Tosho Rubber Industries,Inc.

■ 目指している効果

区内ものづくり企業が自ら一般ユーザー向けプロダクトの企画・開発を行うことによる新たな収益源の確立、社内風土の醸成、社員育成機会の確保

まんまるあーす

販売戦略

MÅNGATA

顔料開発・提供

東商ゴム工業株式会社

合同会社 Atelier Ars

株式会社 モーンガータ

11

共創プロジェクト

“ものづくりのまち すみだ”における循環型プロダクト量産モデル構築





共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

「美しい、強い、軽い」を追求したダンボール製デザイン家具を製造するカミカグは、まだ国内で確立されていない積層ダンボールの量産技術化に複数の区内ものづくり企業との共創により挑戦。本取組を通じて、墨田区の紙加工・紙器集積に木工・治具技術を組み合わせる循環型プロダクト量産モデルの構築を目指す

■ 目指している効果

再生紙・積層ダンボールを核とした“循環型プロダクト量産”が可能な「ものづくり産業×サステナブル産業」の創出

積層ダンボールを活用した製品開発の知見・ニーズ

カミカグ

×

間中木工所

木工・治具技術を活用した製造・量産ノウハウ

治具技術を有するものづくり企業



積層段ボール家具を軸とした循環型プロダクト量産モデルの構築

株式会社カミカグ

株式会社間中木工所

12

共創プロジェクト

リサイクルコルクを利用した アップサイクル舗装素材の開発







共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

創業130年の老舗コルクメーカー・
永柳工業が使用済みワイン栓を大規模に
回収・再利用する民間・行政・福祉を
三位一体に結ぶ循環システムを構築。
墨田区公園課と共創し、リサイクルコル
クをアップサイクルした新たな舗装材の
開発を進め、公共空間への導入を目指す

■ 目指している効果

リサイクルコルクのアップサイクルに
よるものづくり企業の付加価値向上と
環境配慮型の社会への寄与

永柳工業株式會社
Nagayanagi Co.,Ltd



永柳工業株式会社

墨田区公園課

13

共創プロジェクト

スタートアップ×地域金融機関×区内ものづくり企業の共創による中小企業のDX推進



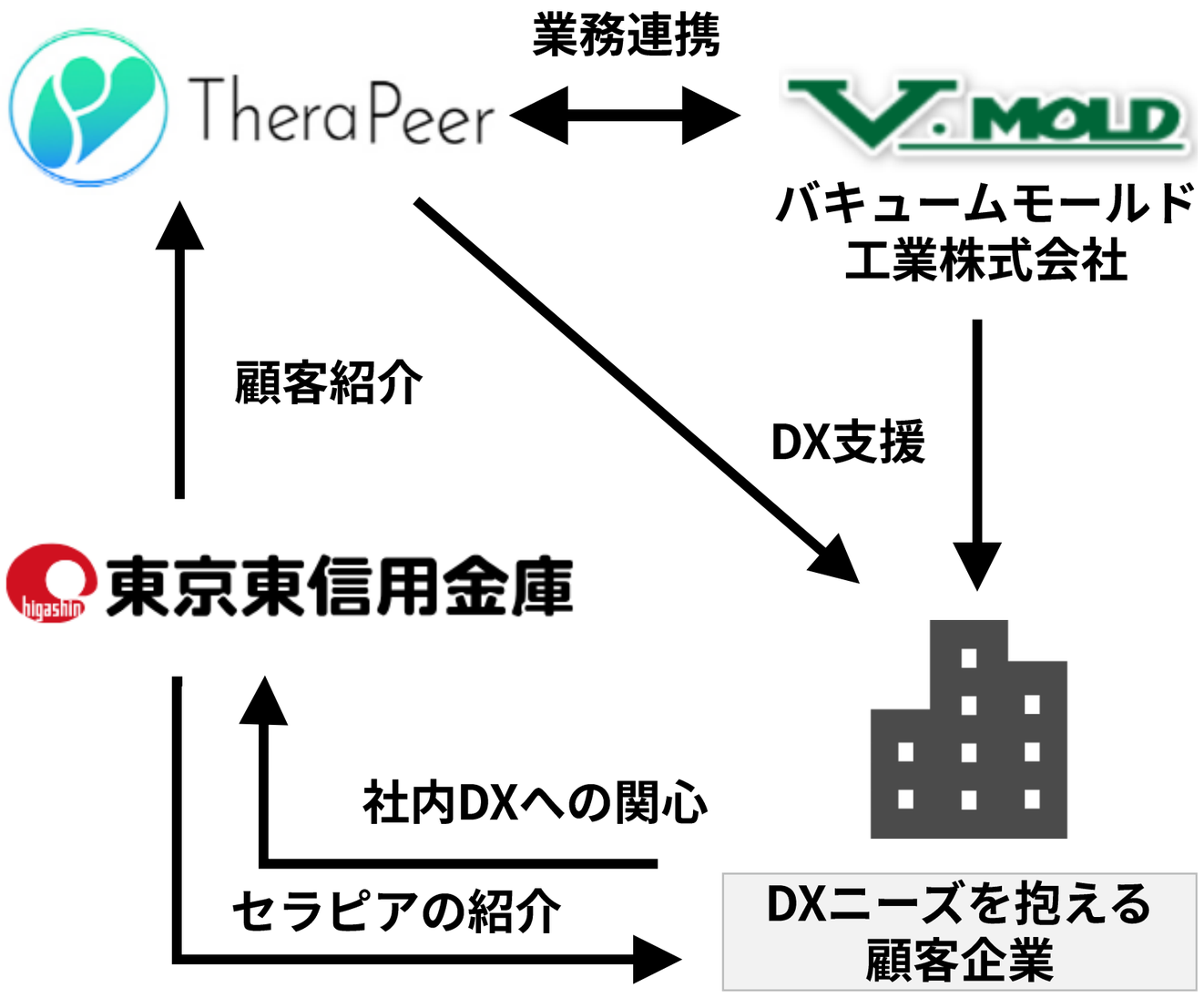
共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

ノーコードツールを活用した中小企業のDXを目指すセラピア、セラピアのサービス導入によりDXを成し遂げさらに他企業のDX支援を新規事業としているバキュームモールド、地域金融機関である東京東信用金庫との連携による地域中小企業のDX促進

■ 目指している効果

地域金融機関の顧客網を活用した
地域中小企業のDX化の促進及び
その効果の区内への波及



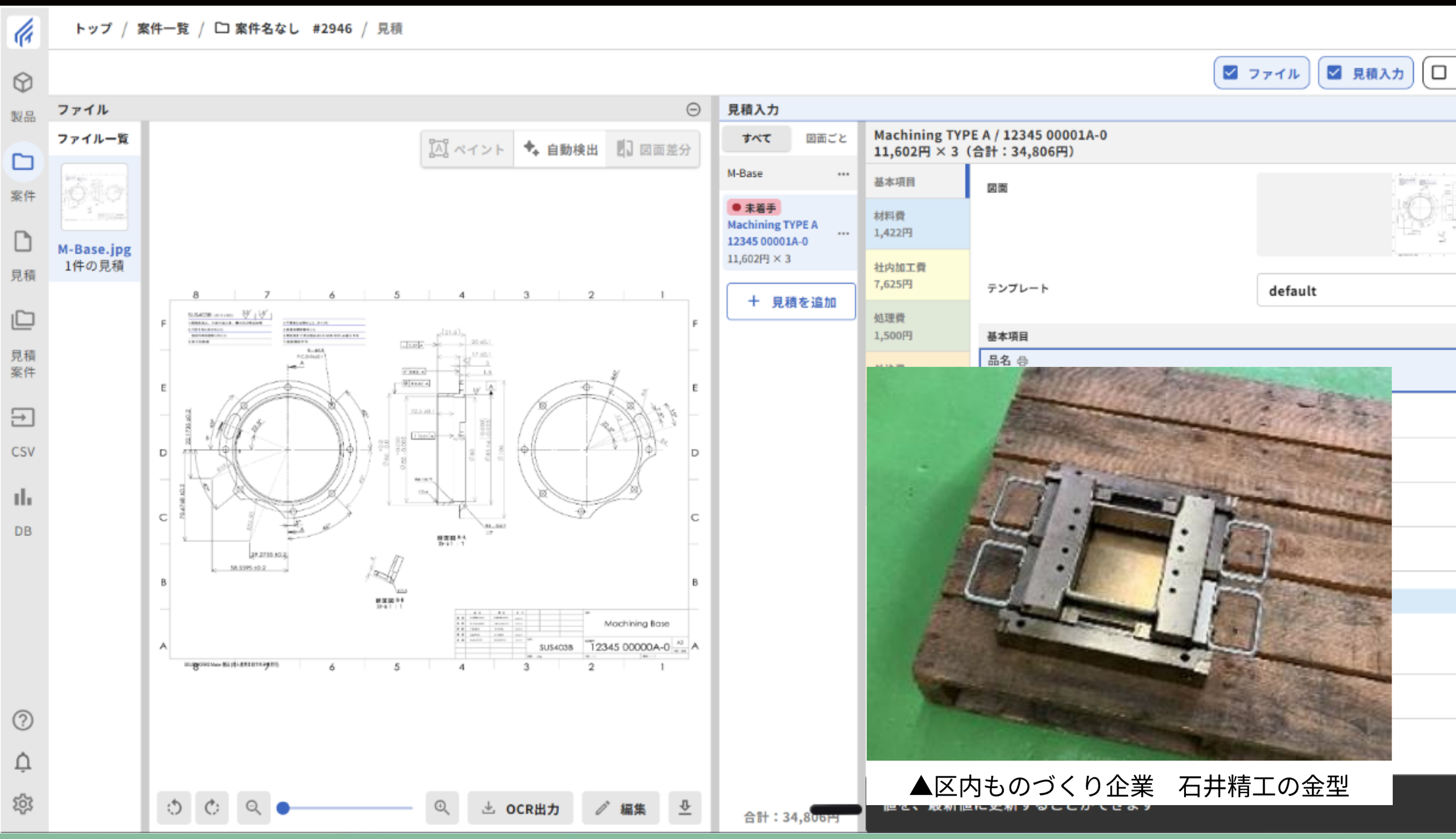
株式会社セラピア

バキュームモールド工業株式会社

東京東信用金庫

14

共創プロジェクト
金型製造業における AIを活用した見積業務のDX



共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

匠技研工業が有するAI見積支援システムを基盤として、金型製造業の石井精工と協議を重ねながら、加工に関する知見をAIに学習させ、金型の初期設計を提案する「金型レコメンド機能」の新規開発を行う。本システムを活用して見積業務フローを再構築し、現場への導入を実施する

■ 目指している効果

見積業務の難易度が高い金型製造業における見積業務のさらなる「適正化」「標準化」「効率化」の実現

匠技研工業

ISHII SEIKOU

アルゴリズム
アップデート

金型製造
知見提供

匠フォース
（AI見積支援システム）

導入

導入支援

ISHII SEIKOU

匠技研工業株式会社

株式会社石井精工

15

共創プロジェクト
設計現場を支える『DRBFMワークシート自動生成AI』の共同開発



共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

自動車の足回り部品「ボールジョイント」で国内トップシェア※を持つ区内ものづくり企業・ソミック石川が蓄積してきた設計知識・技術知見と、Spark+が培ってきた設計領域における独自のAIアルゴリズムと活用知見を掛け合わせ、設計管理手法（DRBFM）のワークシート作成を支援するAIエージェントを共同開発

(※自社調べ)

■ 目指している効果

- 技術伝承の促進
- 品質の標準化
- 業務負荷の軽減

設計領域における独自のAIアルゴリズムと活用知見

SPARK+

×

ソミック石川

自動車の足回り部品ボールジョイントの設計知識・技術知見

=



DRBFM ワークシート 自動生成 AIエージェントの 共同開発

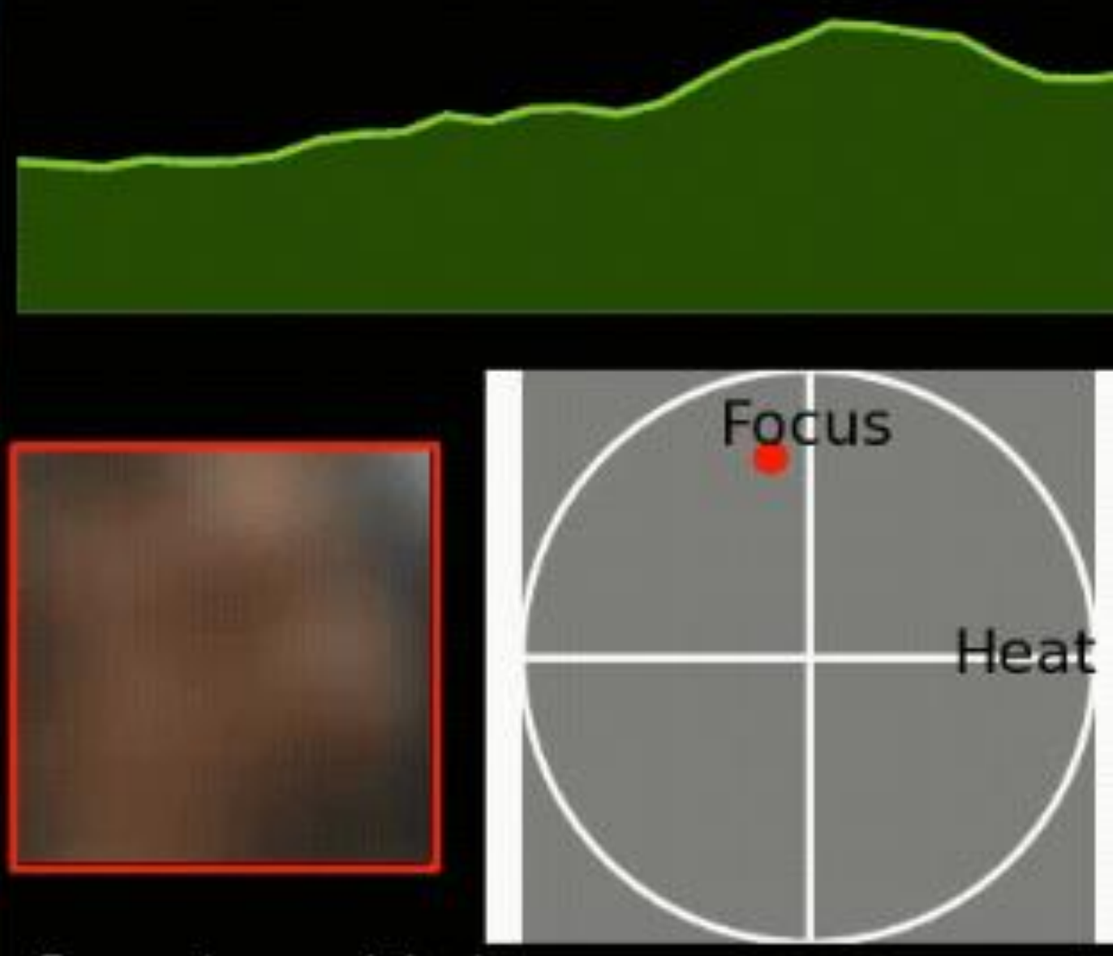
株式会社 SparkPlus

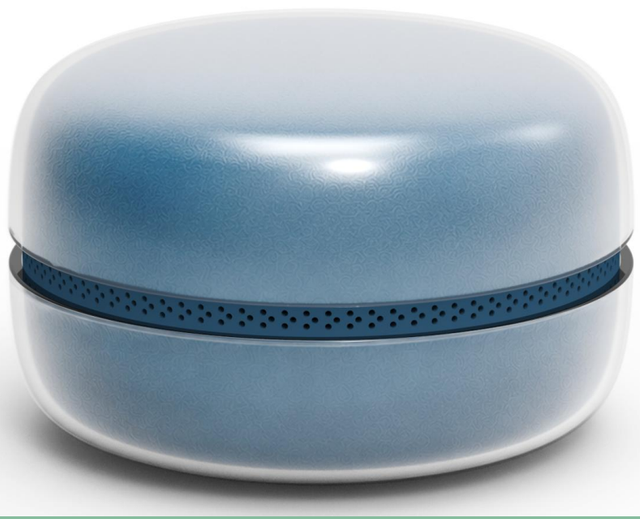
株式会社 ソミック石川

16

共創プロジェクト
人の心理の変化を捉える非言語情報解析AIを活用したプロダクトの開発







共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

都立高専スピンオフスタートアップ・DJ Insightは接客・セミナーなど場の盛り上がりや集中度を可視化する「TsutaeAI」を、主にSICを活用した実証を通じて製品化。さらに、プロダクトデザインを手掛ける研／Togと共創し、意匠性の高い集音プロダクトを開発し、社会実装を進める

■ 目指している効果

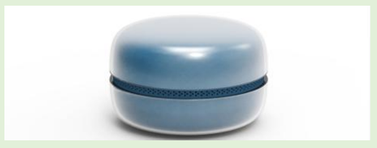
定量化が困難だった「場の空気」や「心の動き」をデータ化することで、コミュニケーションの質的向上を図る

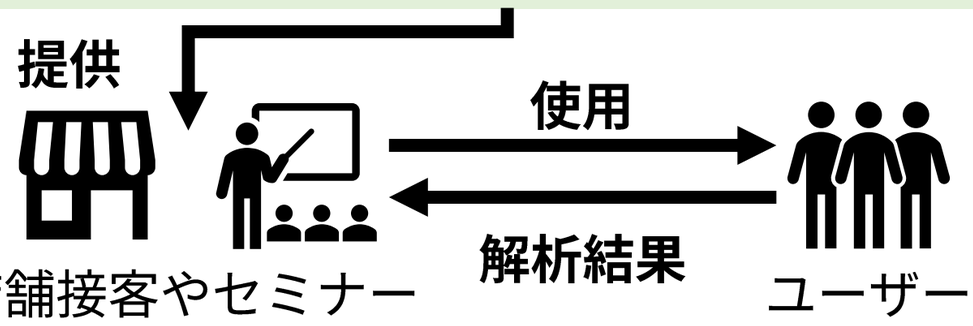
DJ Insight　　研 / tog

AIアルゴリズム・サービス開発　　プロダクトデザイン・設計

接客・セミナーなど場の盛り上がりや集中度を可視化する「TsutaeAI」







株式会社 DJ Insight

研／Tog

17

共創プロジェクト

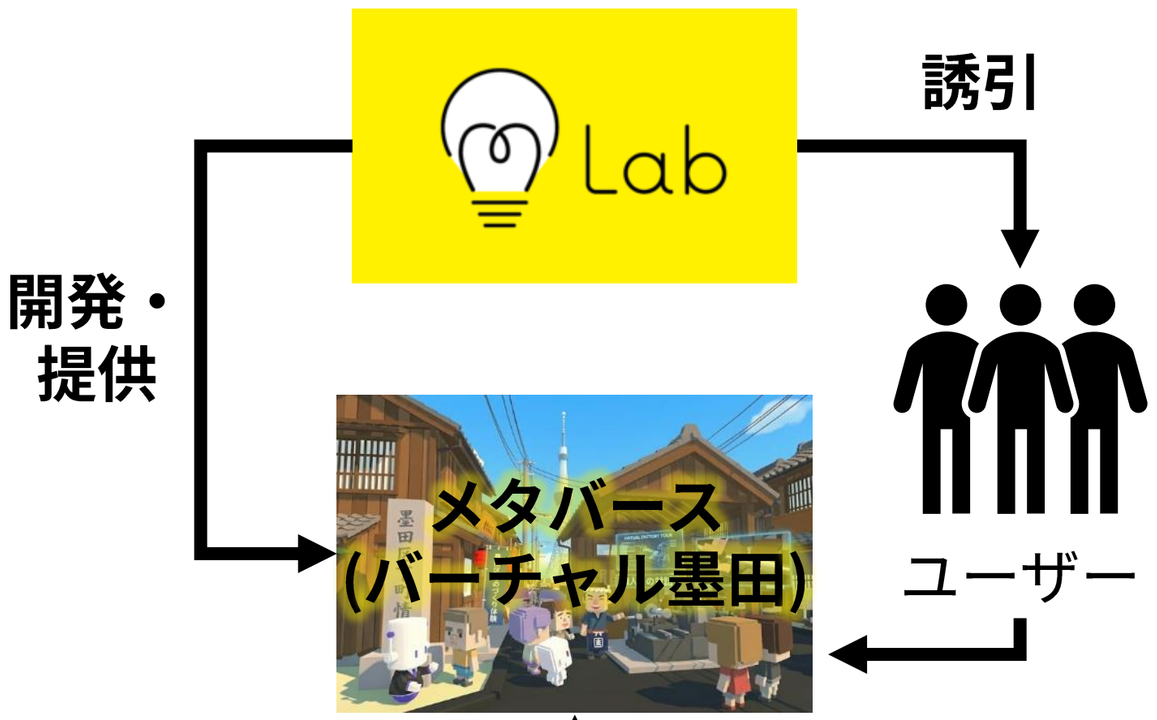
ものづくり技術と出会い、価値を生む
共創メタバース「バーチャル墨田」構築



共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

ブラウザで動かせる世界一軽量な
メタバースを開発・提供するスター
トアップ・m-Labは、ものづくりの
技術・工場・会社の紹介が可能な
共創メタバース「バーチャル墨田」
を構築し、製造業における新規接点
創出を目指す



■ 目指している効果

区内ものづくり企業への回遊、リア
ル来訪、物販、問い合わせ、商談、
採用、共創へつなげるモデルの創出

株式会社 m-Lab ▶ **株式会社 片岡屏風店** ▶ **バキュームモールド 工業株式会社** ▶

株式会社 間中木工所 ▶ **株式会社 石井精工** ▶ **株式会社UMIAILE** ▶

18

共創プロジェクト
ものづくり職人の哲学や姿勢を基にした教育サービス開発・提供



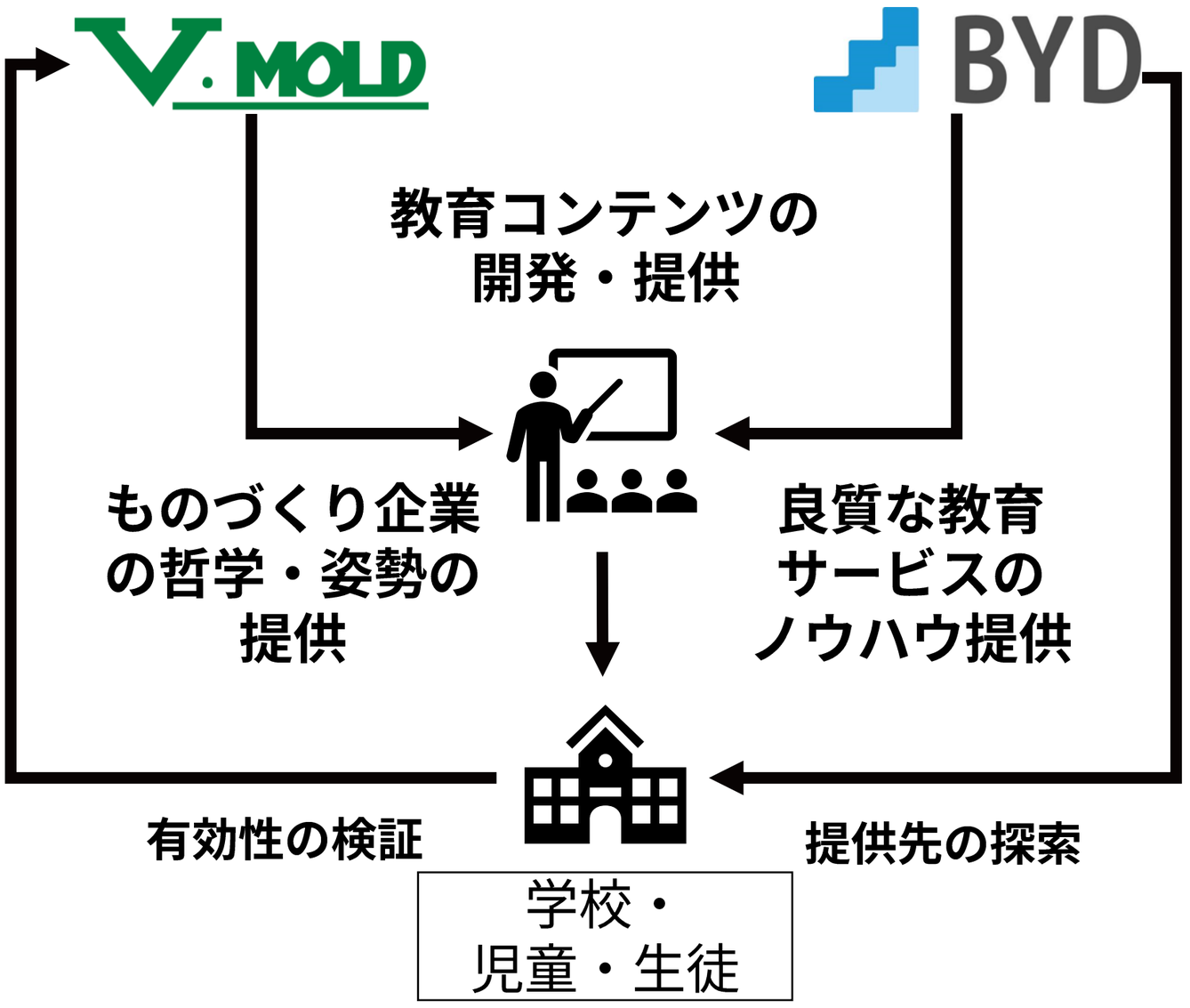
共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

バキュームモールドが長年培ってきたものづくりや仕事に対する「哲学・姿勢」をもとに、教育サービスを提供するスタートアップ・BYDとの共創により教育サービスを開発し、児童・生徒に対する提供を目指す

■ 目指している効果

- 教育分野での新規事業開発・提供によるものづくり中小企業の付加価値向上・社会的価値の向上



バキュームモールド工業株式会社 ▶ **株式会社BYD** ▶

19

共創プロジェクト

区内ものづくり企業の遊休資産を活用したものづくり空間・活動の創出





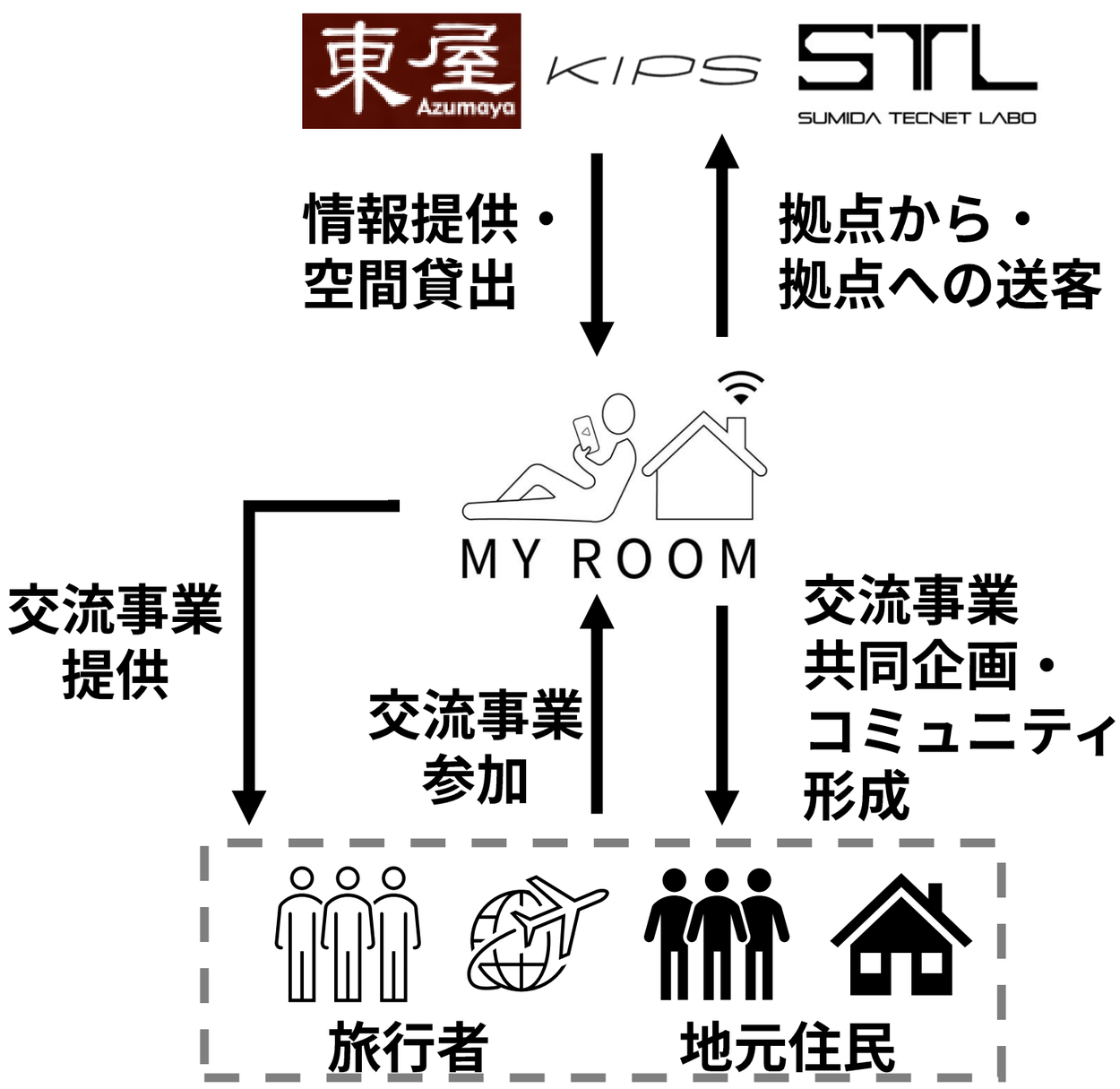
共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

区内ものづくり企業が有する空きスペースや区内に存在する空き工場・空き家を活用して、区内ものづくり企業向けのプロダクト展示・販売スペースやものづくり系交流スペースとし、企業の新規収益獲得やものづくりの関係人口創出を実証

■ 目指している効果

遊休資産を活用したものづくり空間・活動の創出による「ものづくりのまち すみだ」としての景観・文化の継承・発展



株式会社 MYROOM

有限会社 東屋

キップス 株式会社

SUMIDA TECNET LABO

20

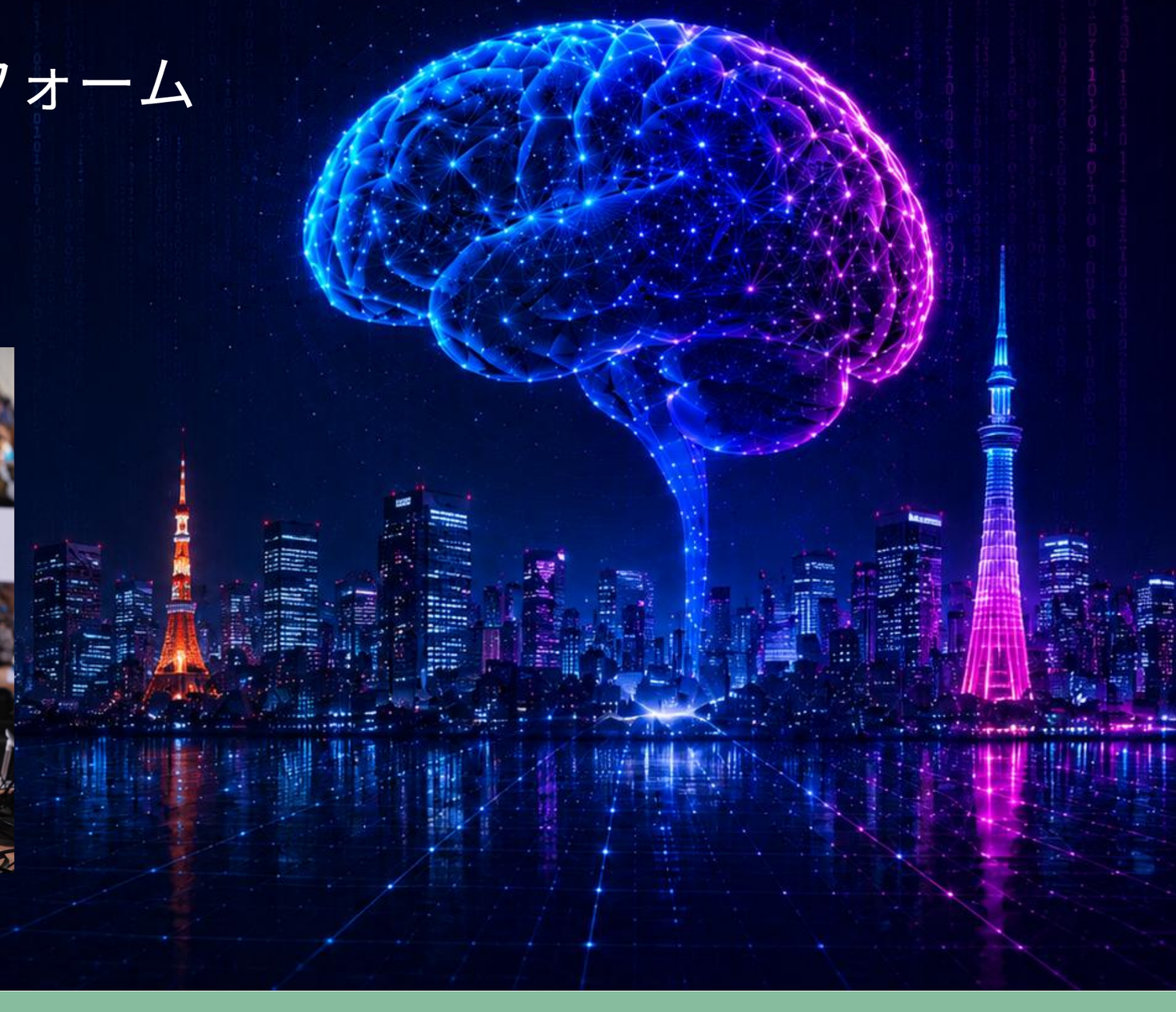
共創プロジェクト
eスポーツ領域における プレイヤーのパフォーマンス向上

脳の実力を開花、
ヒトを最高に輝かせる
Neuro-Performanceプラットフォーム

「Alethemy」



プロeスポーツクラブ「INSOMNIA」の競技風景



共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

Xiberlincの脳機能スキル計測プラットフォーム(Alethemy)のeスポーツ選手版の共同開発(集中力や記憶力等の測定)。また、INS主催イベントでの実証実験を通して、マス向けの展開等につなげていく取組を実施

■ 目指している効果

- 区内スタートアップ同士の共創を通じたeスポーツ選手のパフォーマンス評価と向上支援
- eスポーツ業界の振興や区内への若者流入支援、地域住民の健康増進・人材育成等への貢献

eスポーツ振興とチーム「INSOMNIA」の運営

×

Xiberlinc

応用脳科学技術を普及しデジタルブレインヘルスの実装を目指す

=

eスポーツ選手用スキル計測プラットフォームの共同実装

株式会社INS

株式会社Xiberlinc

21

共創プロジェクト
認知症の予兆検出サービス開発・精度向上による高齢者福祉の充実



共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

IGSAと東京都健康長寿医療センター研究所が共同開発した、発話から認知機能の変化を早期・低負担で捉えるAIにより「はなしてね」を開発。高齢者福祉課と連携し、区民へ無償提供し、利用状況と脳と心の健康を把握するダッシュボードを提供。ルネサンスとは測定結果に応じた提案から運動配信へつなぐ連携を実施。社会実装を目指す

■ 目指している効果

区民自ら脳と心の健康を確認し、認知症になる前の変化に気づき行動でき介護予防の効果検証等にも活用



株式会社IGSA

墨田区高齢者福祉課

株式会社ルネサンス

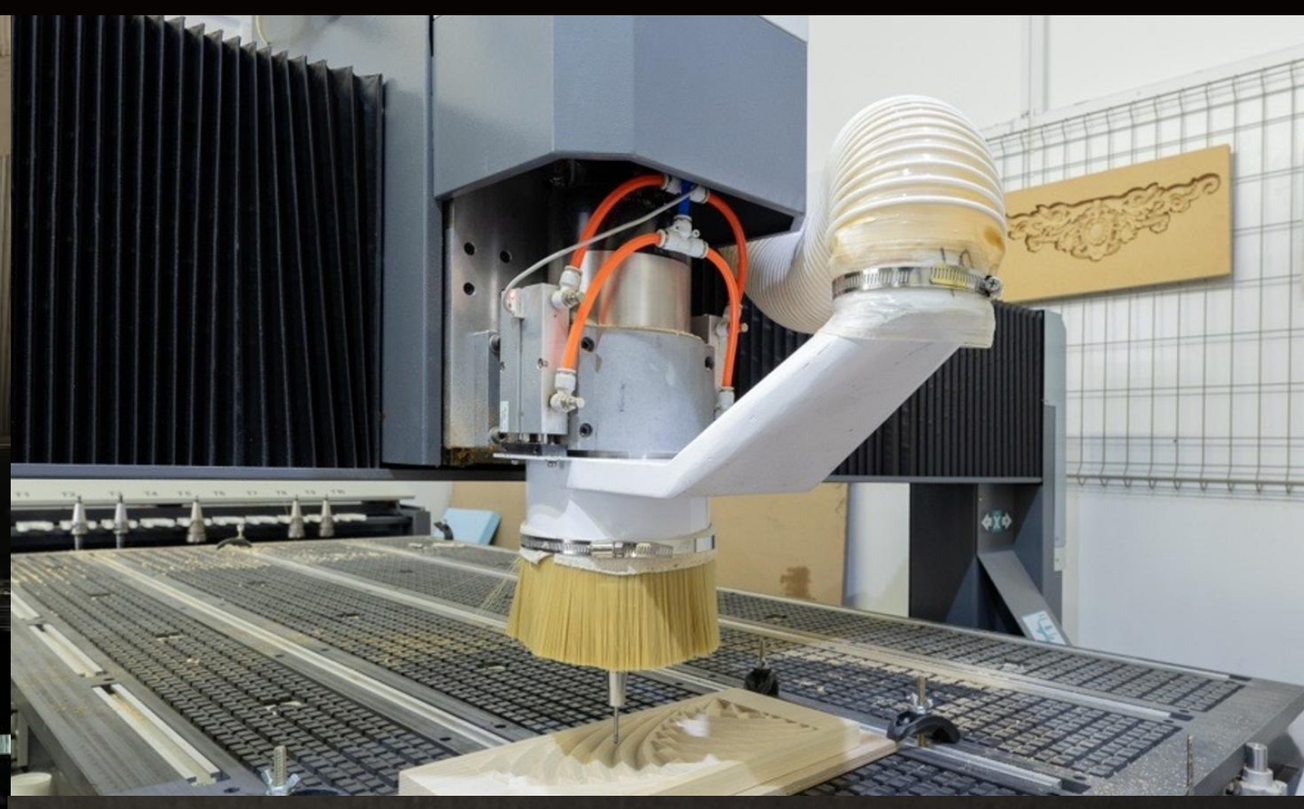
東京都健康長寿医療センター

22

共創プロジェクト

光と振動で“呼吸を取り戻す”ポケットデバイス「SuuHal」の開発







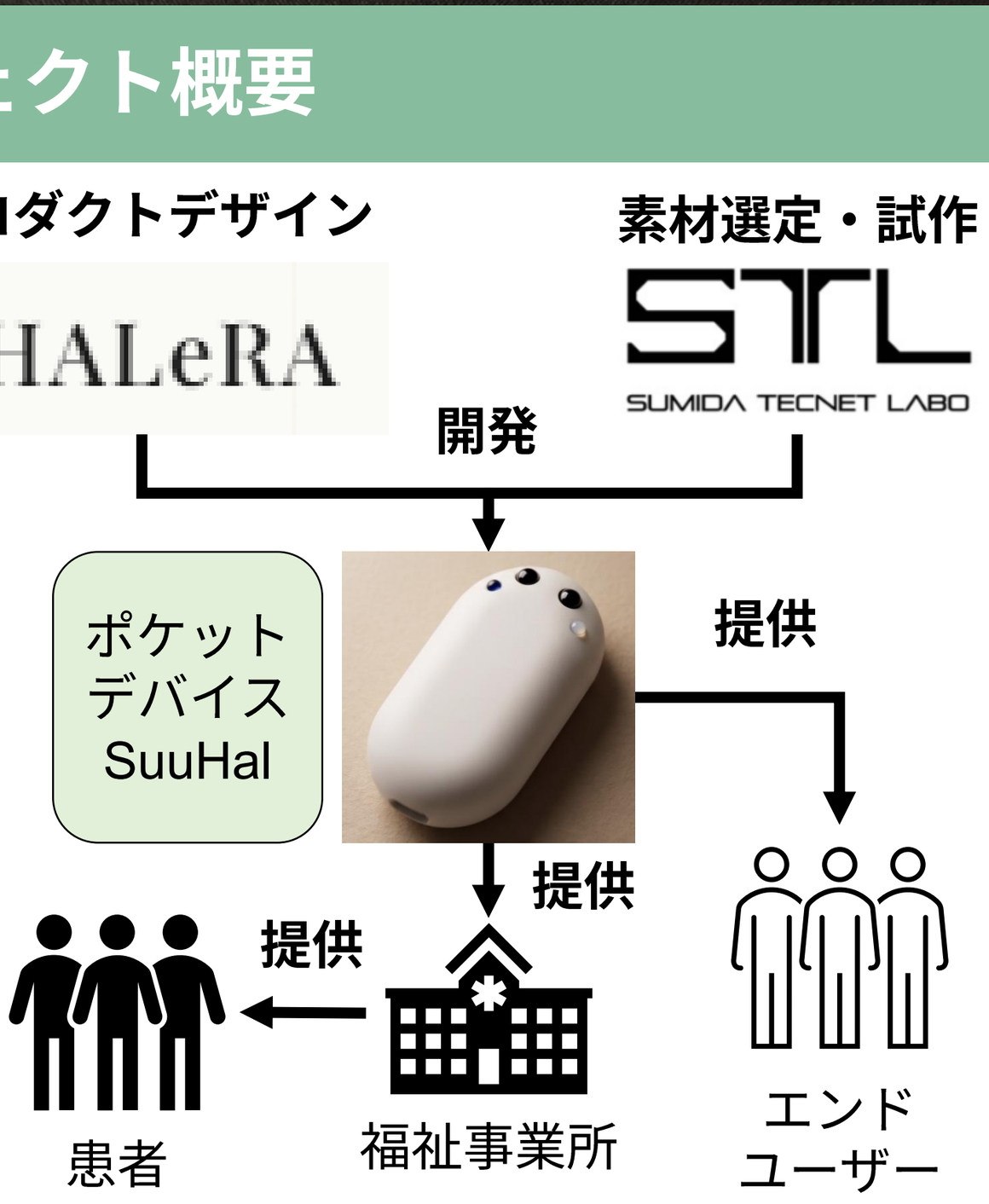
共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

不安・緊張に瞬間的に介入できるセルフケアソリューションとして、HALeRAが開発するポケットデバイス「SuuHal」。デバイスの筐体製造について、「SUMIDA TECNET LABO（STL）」と共創し、木素材の提案と試作を実施。今後は、製品の販売・社会実装を目指す

■ 目指している効果

不安・緊張に耐えるユーザーの気持ちの安定化に資するソリューションを通じて、セルフケア社会を推進



株式会社 HALeRA

SUMIDA TECNET LABO

23

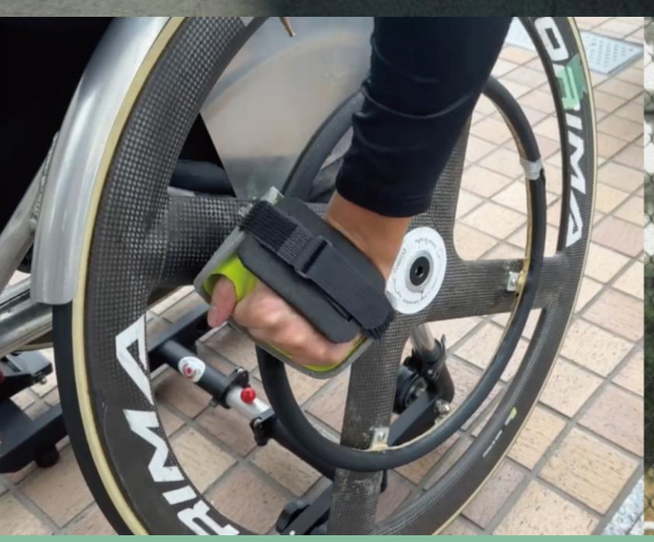
共創プロジェクト

区内ものづくり企業との共創を見据えた NPO法人と連携したパラスポーツの普及















共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

福祉領域での活動経験を有する
デザイナーによるパラスポーツ用品
の開発と、NPO法人との連携による
支援を通じた競技環境づくり

■ 目指している効果

挑戦を続ける人たちを技術や
デザイン、知見で支えつつ
障害者スポーツの可能性を広げ、
さらに次世代の選手が挑戦を続け
やすい環境の整備

福祉領域での活動経験・
デザイナーとしての知見

LITTLE BY LITTLE

×

ParaNori

パラスポーツ
普及活動での
知見・ネットワーク

=

パラスポーツ用品開発・普及
持続可能な競技環境の向上

将来的な区内
ものづくり企業との共創

LITTLE BY LITTLE ▶

NPO法人
ParaNori ▶

24

共創プロジェクト

区内銭湯「電気湯」における子どもたちが製作した写真集の展示連携





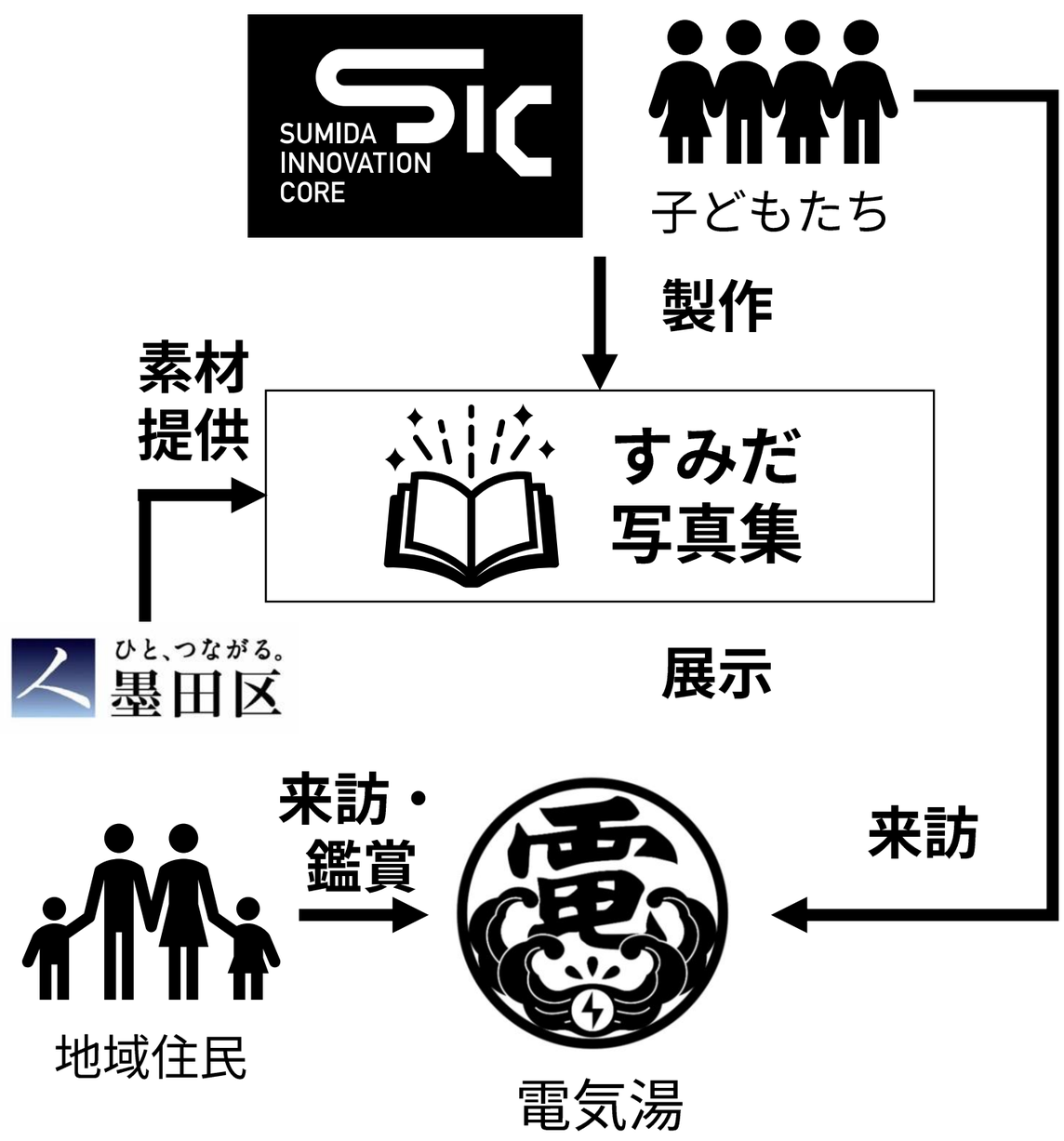
共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

SICで開催する子ども向けプログラムの一環として、墨田区内で撮影された約400枚の写真をもとに、子どもたちがコンセプト設定から製本まで行った写真集を製作。写真素材は墨田区等からも提供し、SICのつなぎこみで、子どもたちの写真集を墨田区の銭湯「電気湯」にて展示する形で連携を実施

■ 目指している効果

- 子どもたちの創造力・郷土愛醸成
- 子どもたちが地域の商店・企業へ触れる機会の創出



電気湯（株式会社エイトカンパニー）

墨田区 広報広聴担当

25

共創プロジェクト

河川の観測・調査が可能な自律操船の小型無人ボートの開発・検証



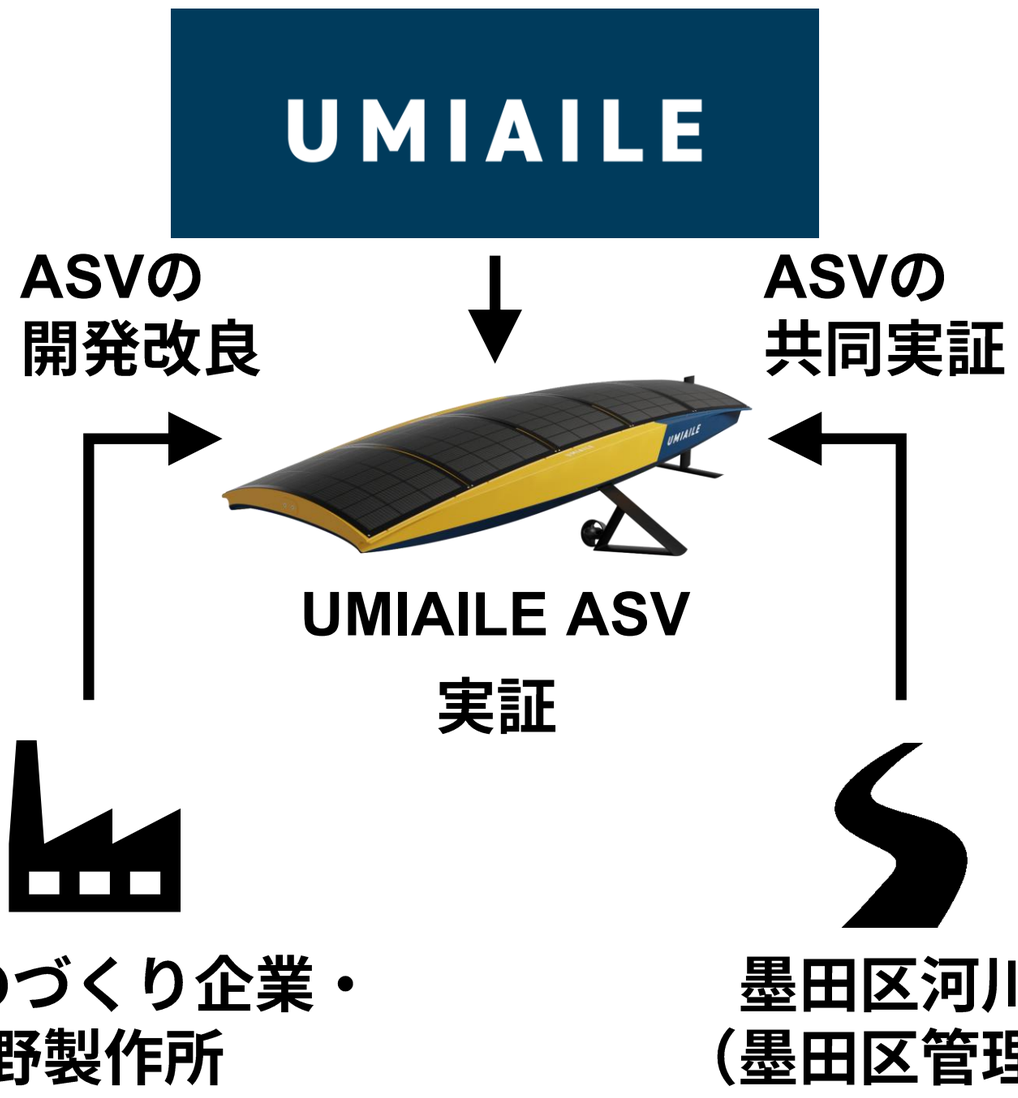
共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

小型無人ボートUMIAILE ASVの河川での活用に向けた区内ものづくり企業との開発改良や、河川地形図作成による浚渫の効率化・河川の臭気調査・河川内のゴミ回収など、河川における課題解決を目指した実証実験を実施している

■ 目指している効果

河川での活用を目指して開発改良をした小型無人ボートの自律航行によるゴミや臭気といった河川における課題解決



株式会社 UMIAILE

株式会社 浜野製作所

墨田区 都市整備課

26

共創プロジェクト

都市部における雨水の活用による資源の再利用の促進・水インフラの実用化



共創プロジェクト概要

■　プロジェクト概要※

小規模分散型水循環システムを接続したトレーラーハウス（iU敷地内設置）でWOTA社員が生活し、雨水を活用した再生水利用における水量の充足度を検証。iU学生とのワークショップを実施し、水再生循環システムのユーザビリティも検証し、実証結果を踏まえてシステム量産化開発を加速させている。
（令和７年に家庭用水循環システム「WOTA Unit（ウォータ・ユニット）」を上市）

■　目指している効果

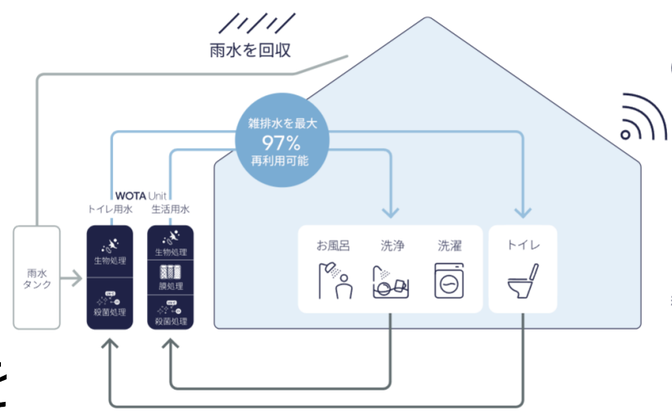
「小規模分散型」の水インフラの整備による地域の水問題の解決

WOTA

プロダクト設置・生活利用

iU

フィールド提供



実証



iU学生へのワークショップ参加



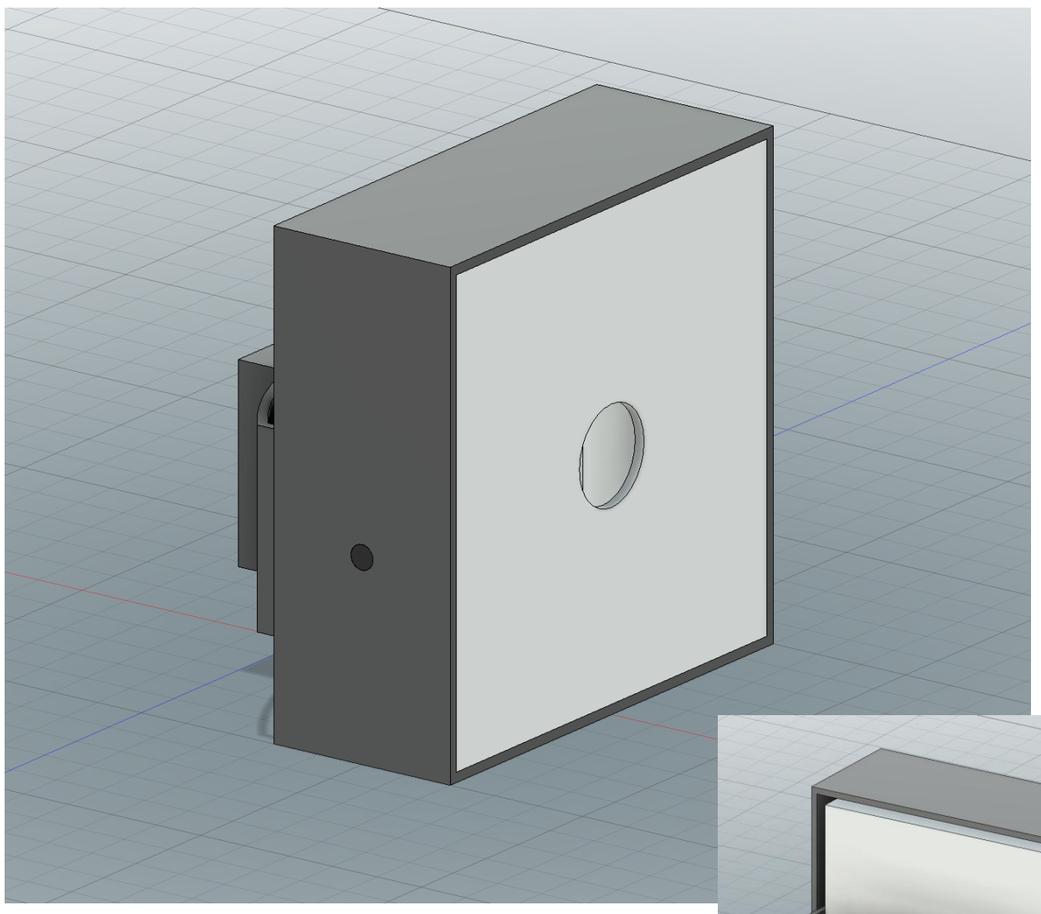
※本プロジェクトは令和4年度プロトタイプ実証実験支援事業にて採択。概要は「令和4年度採択実証成果詳細」より抜粋

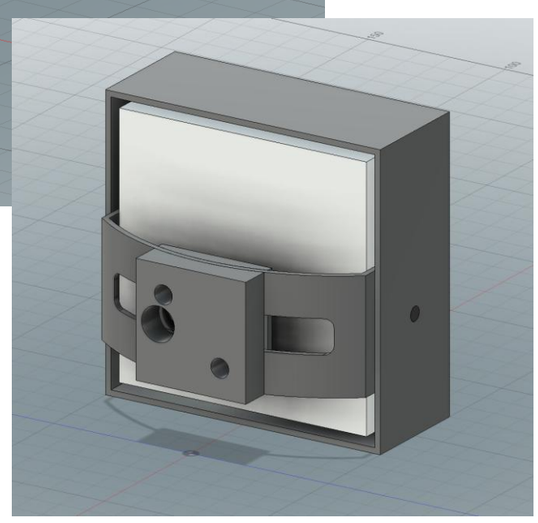
WOTA 株式会社

iU 情報経営イノベーション専門職大学

27

共創プロジェクト
IoT・ものづくり技術を活用した「スマートタクシーポール」開発





開発中カメラ筐体(案)



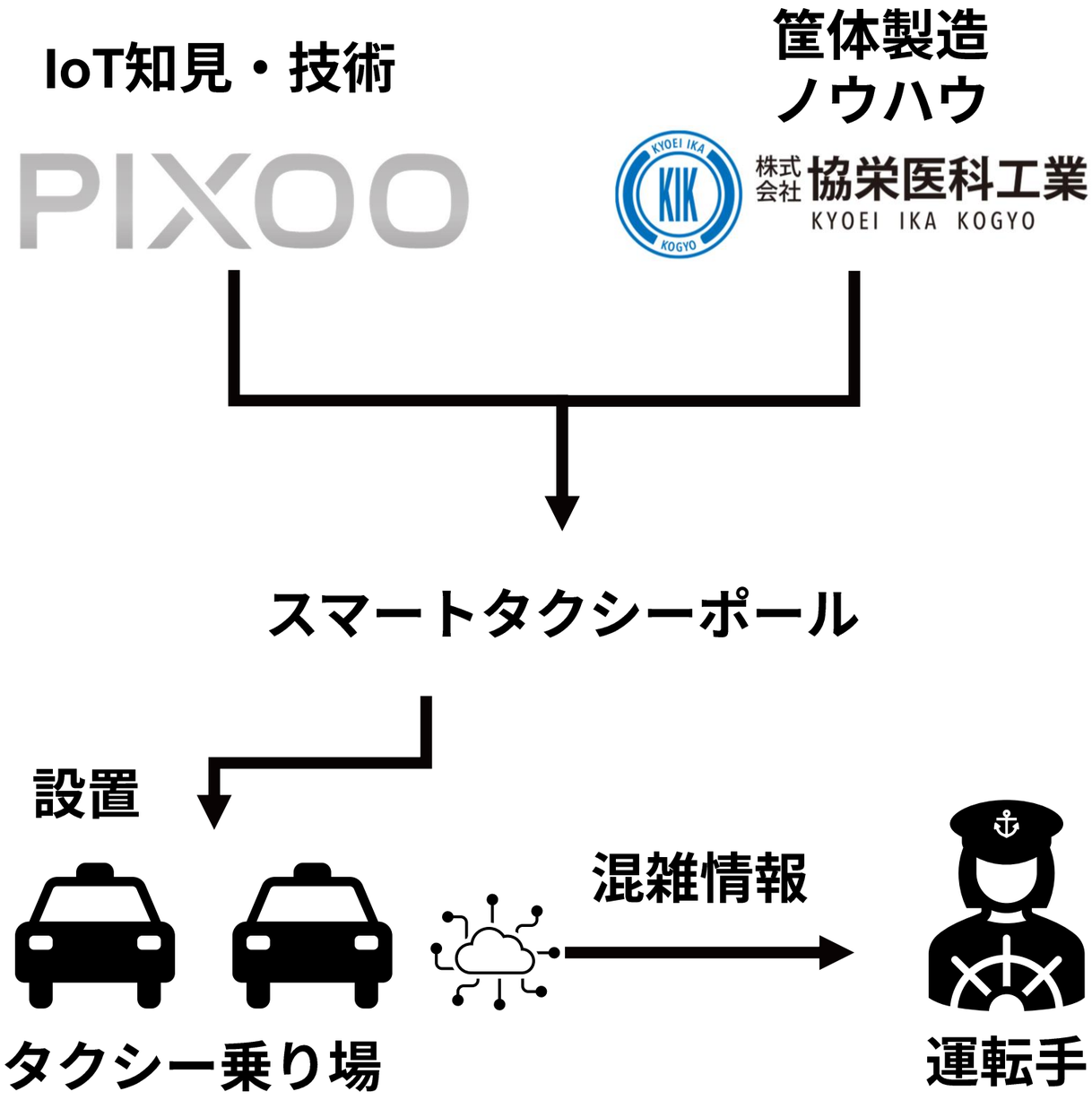
共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

タクシー乗り場の需給ギャップ解消に向けたIoT・ものづくり技術を活用した「スマートタクシーポール」をIoT企業であるピクスーとものづくり企業である協栄医科工業が共同開発を目指す

■ 目指している効果

- タクシー運転手へ乗り場情報をリアルタイムに共有し、タクシー乗り場での需給ギャップの解消
- タクシー乗り場を起点にスマートで魅力ある街づくりに寄与



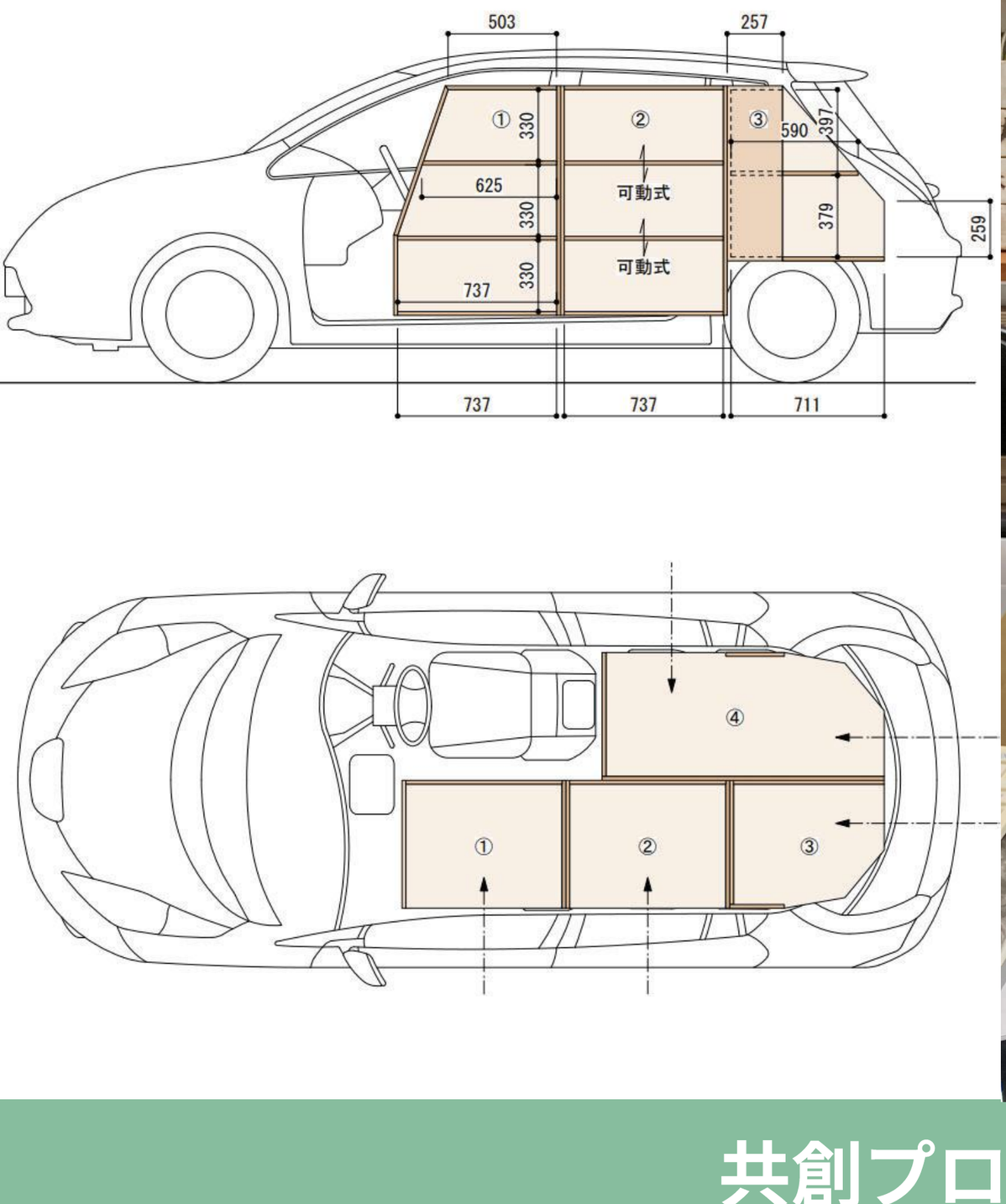
ピクスー株式会社

株式会社協栄医科工業

28

共創プロジェクト

マンションの空き駐車場を活用した可動式トランクルームの開発・実装





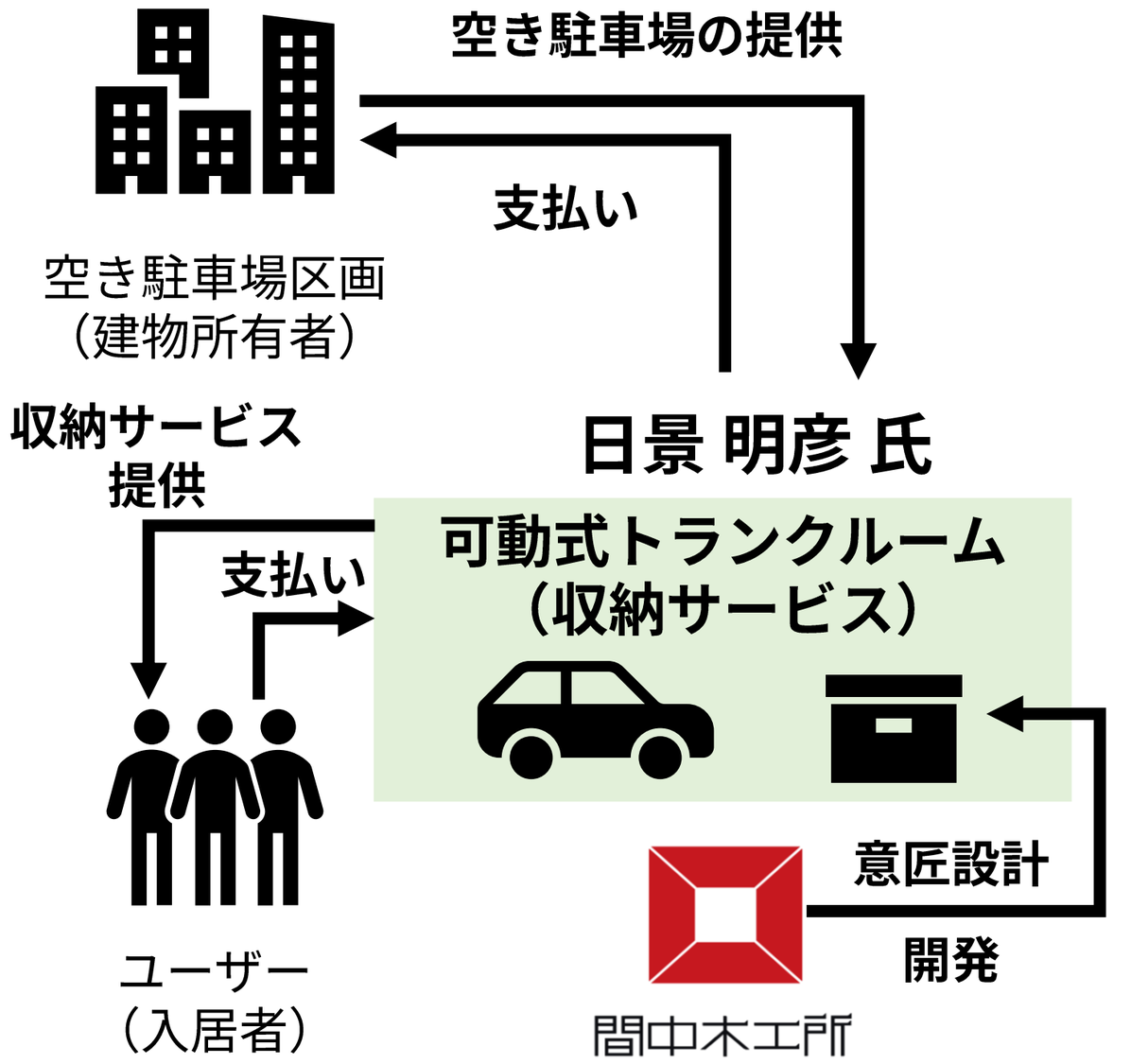
共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

日景氏は、マンションの空き駐車場問題を中古EV車両を活用した可動式トランクルームで解決する事業を検討。SICの「SPARK」を通じて出会った間中木工所との共創により、車両内の意匠性・収容率を高める木製枠棚の開発に取り組む

■ 目指している効果

収納スペース不足に悩む都心マンションの問題を解決し、好きな家（まち）に住み続けられる社会を形成



日景 明彦 氏

**株式会社
間中木工所**

29

共創プロジェクト

「土に還る服」を活用した保育園における新たな学びの機会の提供

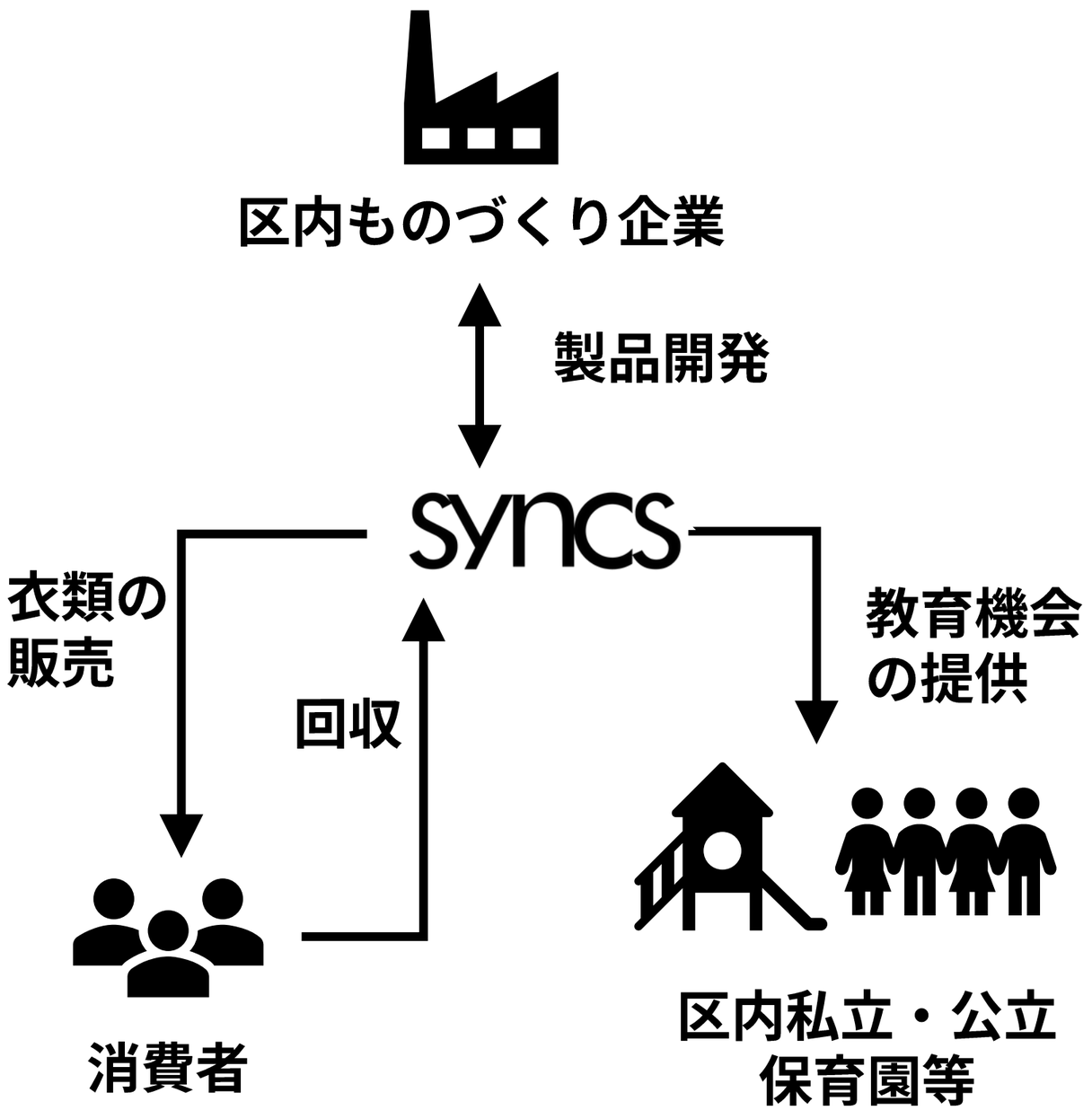


共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

「土に還る服」によって衣類のゼロウェストを実現するエコシステムの構築を目指すSyncs.Designは、区内の保育園と連携して、子どもたちが服ができてから「土に還る」までを体感する学びの機会を提供。

今後は、区内ものづくり企業とともに、付加価値の高いゼロウェスト製品の開発を目指す



■ 目指している効果

- 「土に還る服」を通じた子どもや保護者のモノ・環境への意識向上
- 区内の繊維業・企業の競争力強化

Syncs.Design 株式会社

墨田区 子ども施設課

30

共創プロジェクト
オリジナル子ども靴の開発と子ども靴のすみだ循環モデルの実現









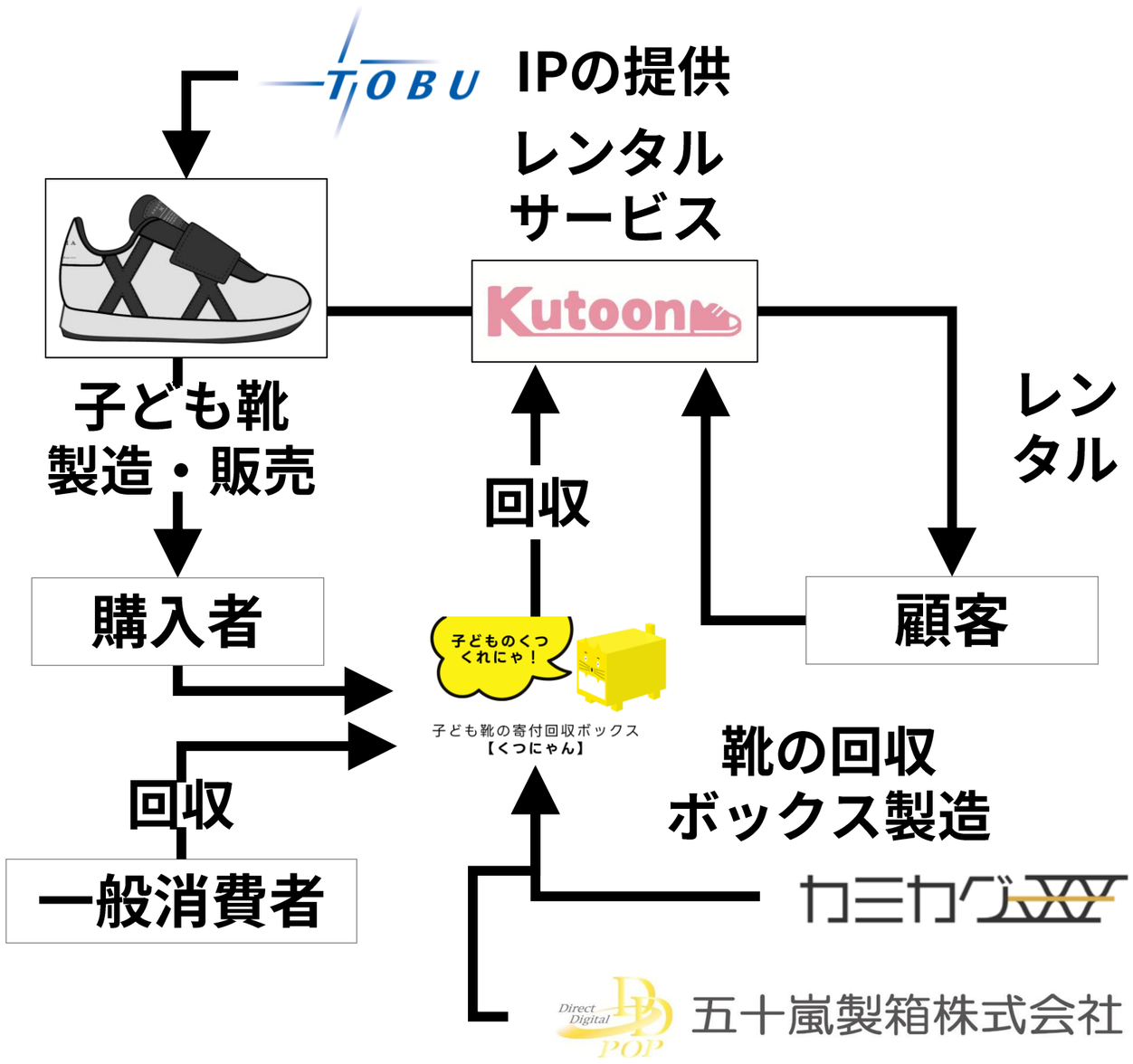
共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

SlowFastが東武鉄道のIPを活用した子ども靴の製造・販売、カミカグ・五十嵐製箱と共に靴の回収ボックスを製造し、回収した靴のリユース事業を実施することで子ども靴の循環型モデルの実現を目指す

■ 目指している効果

靴の製造・販売・回収・レンタルでのリユースまでを一気通貫で行い、子ども靴の循環モデルを確立して子ども靴のエシカル消費を推進



株式会社 SlowFast ▶ 東武鉄道 株式会社 ▶ 株式会社 カミカグ ▶ 五十嵐製箱 株式会社 ▶

31

共創プロジェクト
デザイン思考を活用した探究教育ツールの開発と全国への水平展開



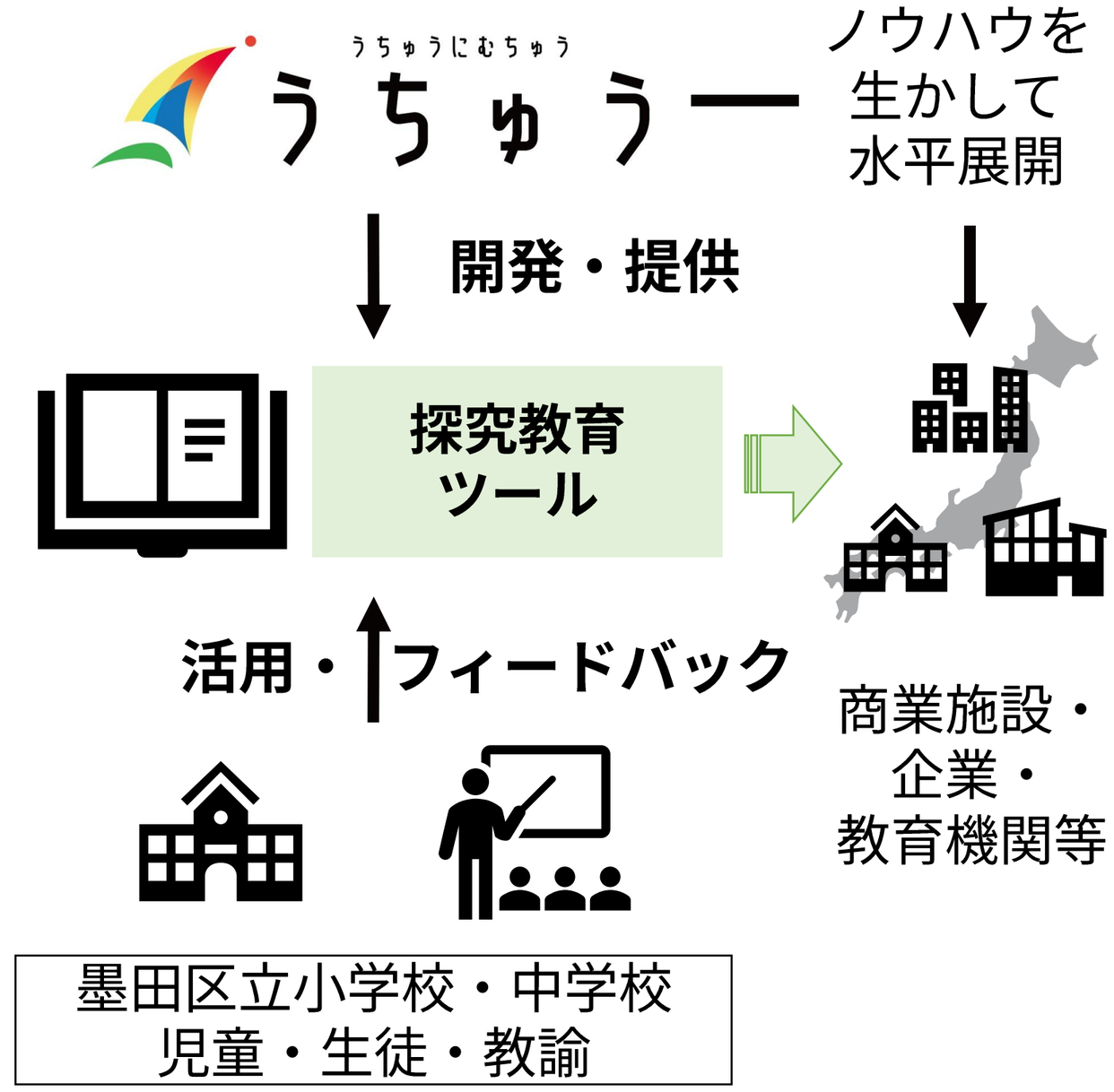
共創プロジェクト概要

■ プロジェクト概要

理論と実践のバランスが取れた「うちゅう型人材」輩出を目指す教育系スタートアップ・うちゅうは、プロトタイプ実証実験支援事業における区の指導室との共創を通じて、教育現場で活用可能なデザイン思考を活用した探究教育ツールを開発。経済産業省の「未来の教室」を通じて、全国の教育現場へ水平展開し、社会実装を推進

■ 目指している効果

- 探求的な学びや企業との対話など実践的な学びをもとに、子どもたちや高校生たちが未来を創造する力を育む



株式会社うちゅう

墨田区指導室

32

共創プロジェクト
墨田区等の企業の強み・特性を生かした探究学習プログラムの開発

共創プロジェクト概要　理科×探究学習プログラム

BYD × kao



■ プロジェクト概要
「理科研究をより画期的に！」
BYDが探究学習のノウハウを生かして教材制作及び授業実施を支援し、花王が国内トップクラスの様々な科学のエッセンスを提供することで、中高生向けの理科探究プログラムを展開

■ 目指している効果
理科をより好きになり、理科に夢中になる中高生（理系人材）の輩出

共創プロジェクト概要　プログラミング×探究学習プログラム

BYD × DJ Insight



■ プロジェクト概要
「探究心×技術力＝イノベーション」
DJ InsightはBYDと共同でプログラミング/生成AIと探究学習を融合させた次世代の教育プログラムを開発

■ 目指している効果
自ら課題を発見する探究能力と課題を解決するアイデアを形にする能力を育てることに焦点を当て、技術と探究心を兼ね備えた理工分野の将来におけるイノベーションの担い手輩出

株式会社BYD

花王株式会社

株式会社DJ Insight