

スポーツ団体のビジネス拡大にむけた
DX等推進支援及び人材調査事業
エントリーシート（テーマ共通）

【記載にあたっての注意事項】

- ・字数制限は設けていませんが、作成イメージを参照の上、必ず枠内に収まるように記載してください。
- ・本エントリーシート内に別途記載がある場合を除き、別添資料の追加は認められません。

① 基本情報

申請事業名	バーチャルリアルティ技術を活用した観戦体験高度化に向けた実証				
団体情報	団体種別 <small>(当てはまるものに○)</small>	リーグ / クラブ / 競技団体			
	団体名称 (フリガナ)	日本SPリーグ (ニッポンエスピーリーグ)			
	所在地 <small>※事業実施時の主な活動場所を記載</small>	東京都千代田区霞が関3丁目2番2号 (団体所在地) / B市市民体育館 (実証実施場所)			
	売上規模 <small>※直近会計年度の売上規模を記載</small>	7億2,000万円			
	正社員数 <small>※含出向社員/派遣社員等は除く</small>	15名			
	うちDX人材数 <small>※スポーツDX人材活用促進事業の報告書を参照の上、概数を記載すること (次頁参照)</small>	戦略人材	1名	DX開発人材	0名
		データ人材	0名	既存IT人材	2名程度
DX予算規模 <small>※直近会計年度のIT投資額を記載</small>	1,000万円程度				
担当者情報	担当者氏名 (フリガナ)	野村 太郎 (ノムラ タロウ)			
	所属部署・役職	〇〇パートナー統括部 主任 (兼マーケティング戦略室長)			
	電話番号 <small>※可能な限り直通番号を記載</small>	090-0000-0000			
	メールアドレス	taro-nomura@nspl.co.jp			

(参考) DX人材に求められるスキル要件 (スポーツDX人材活用促進事業 報告書より抜粋)

- 戦略人材/DX開発人材/データ人材/既存IT人材の定義は以下の通りです。
- 次頁により詳細なDX人材のイメージを記載しているので、合わせてご参照ください。

DX人材		スキル要件	
		重要要件	付加要件
戦略人材	DX戦略を描き、関係者をコーディネートして協働関係の構築をリードしながら、組織の変革を促すリーダー	戦略を描く	DX動向を深く理解し、自社におけるDXの位置づけを見極め、経営戦略と整合したDX戦略を立案する
		戦略を実装する	各部署や外部ステークホルダーを巻き込みながら、DX戦略を組織内に実装していく
		ガバナンスを効かせる	各部署が推進するDX施策の方向性や必要性について、DX戦略に基づいて、適宜、管理・マネジメントする
DX 開発人材	ビジネスや顧客の視点等を総合的にとらえ、サービスをデザイン・開発していく人材	企画・立案する	デザイン思考等を活用し、ユーザー目線でDX施策を企画・立案・推進する
		設計する	先進技術やクラウドサービスを組み合わせ、サービスを設計する
		開発する	アジャイル開発の手法や行動原理に基づき、開発を管理する
データ人材	データを活用した業務変革や新規ビジネスの実現に向けて、データを収集・解析する仕組みの設計・実装・運用を担う人材	分析・可視化する	データ分析の専門家として、データを用いてビジネス課題を解決する
		データ基盤を開発する	データ分析基盤を設計し、開発・運用する
既存IT人材	DXを活用したサービスを提供するために必要なシステムやソフトウェア等の基盤の設計・実装・運用を担う人材	導入企画をする	プロジェクトの提案、立上げ、計画、実行、監視コントロール、終結を実施し、計画された納入物、サービスと、その要求品質、コスト、納期に責任を持つ
		PJTをマネジメントする	アプリケーションの設計、開発、構築、導入、テスト及び保守を実施する
		構築・保守運用する	特定技術の観点で顧客の環境に最適なシステム基盤の設計、構築、導入を実施する

(参考) DX人材に求められるスキル要件 (スポーツDX人材活用促進事業 報告書より抜粋)

- 戦略人材／DX開発人材／データ人材／既存IT人材の詳細イメージは以下の通りです。

戦略人材

トップリーダー

インハウス



戦略を描く

経歴・人材像

- スポーツ業界での経営経験が豊富な業界の第一人者
- リーグ立上げや変革のタイミングに合わせて招聘

獲得手法

ストラテジスト

インハウス

アウトソース



戦略を描く

戦略を実装する

経歴・人材像

- コンサルティング会社等で戦略策定の経験を有する
- リーグ立上げや変革のタイミングに合わせて招聘・採用
- 出向・常駐形式でのコンサル業務委託

獲得手法

DX開発人材

デジタルリーダー

インハウス



企画・立案する

設計する

経歴・人材像

- IT企業でIT/DXサービスの業務経験を有する
- 中途採用 (専門人材として新卒採用よりも水準を上げた待遇設定)
- スポンサー企業からの出向

獲得手法

スーパーバイザー

インハウス



戦略を実装する

ガバナンスを効かせる

経歴・人材像

- 経企部やDX推進部など組織を横断で見える部署にて事業部のDX施策を管理
- 通常の新卒・中途採用

獲得手法

DXエンジニア

アウトソース



設計する

開発する

経歴・人材像

- 上流の指示を受け、DXサービスの開発を行う
- 外部パートナーへ外注

獲得手法

既存IT人材

プロジェクトマネージャー

インハウス



導入企画をする

PJTをマネジメントする

経歴・人材像

- 情報システム部門にて、従来より組織のIT業務を担う
- 通常の新卒・中途採用

獲得手法

データ人材

インハウス

アウトソース



分析・可視化する

データ基盤を開発する

経歴・人材像

- マーケティング会社やIT企業等でデータ分析の経験を有する
- 中途採用
- スポンサー企業からの出向
- 外部パートナーへ外注

獲得手法

ソフトウェアエンジニア

アウトソース



構築・保守運用する

経歴・人材像

- 上流の指示を受け、インフラ基盤となるソフトウェアの開発・保守運用を行う
- 外部パートナーへ外注

獲得手法

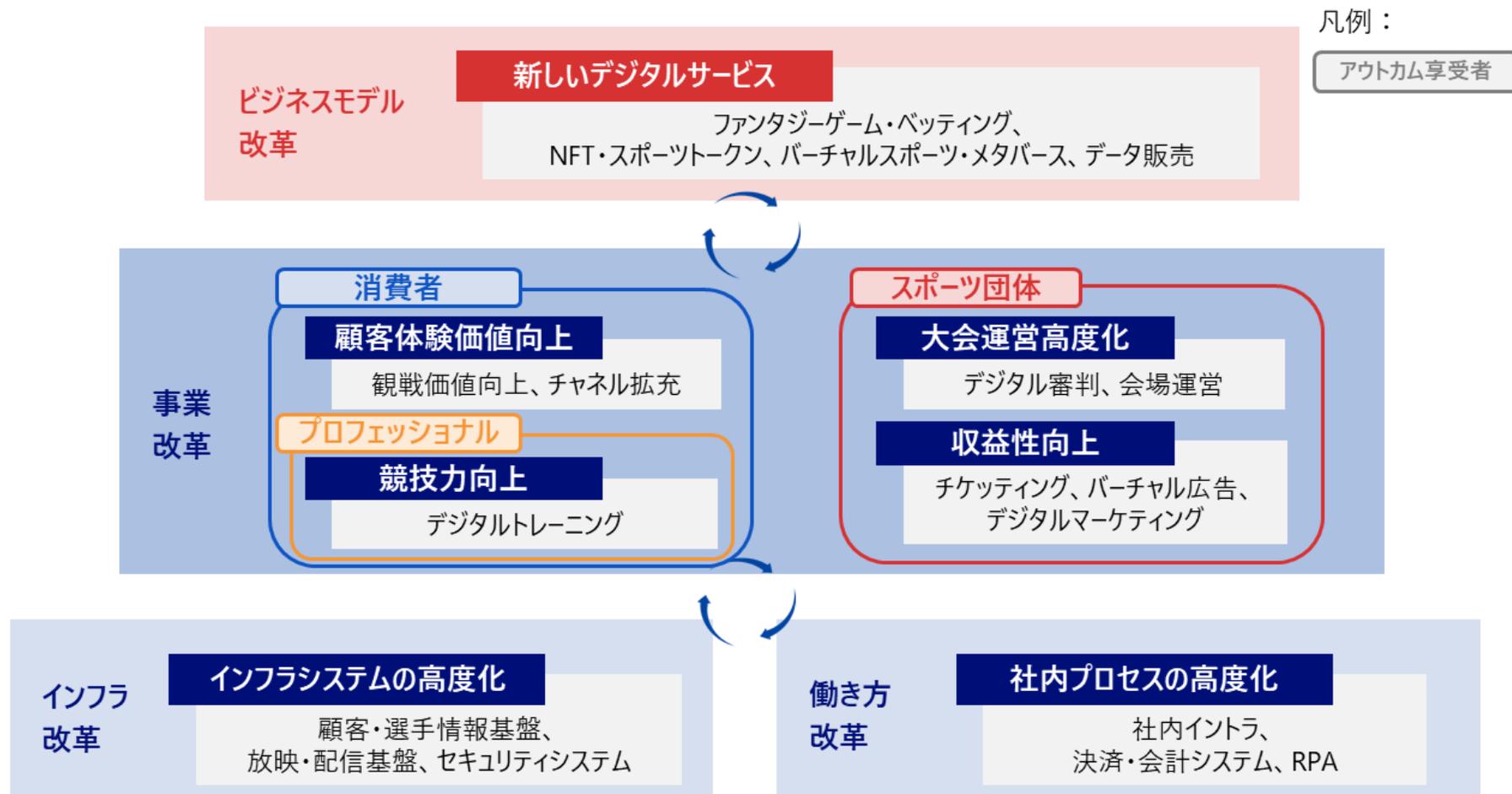
戦略策定状況	経営戦略の有無 (当てはまる方に○)	(定義) 中期経営計画やロードマップ等、貴団体の経営戦略を 定めたもの (DXに関する記載有無は問わない)	あり / なし
	(ありの場合) リンク ※未公表の場合は参考資料で添付	https://nspl/plan/roadmap_2030/	
	DX戦略の有無 (当てはまる方に○)	(定義) DX・テクノロジー活用に関する貴団体としての戦略を 定めたもの	あり / なし
	(ありの場合) リンク ※未公表の場合は参考資料で添付	(非公表のため参考資料で添付)	

以下の類型に当てはまる取組について、直近で何らかの施策を行っている場合は、その内容を簡潔に紹介してください。
(DX施策の類型は次頁参照)。
特に取組を実施していない場合は、「特になし」と回答いただければ結構です。

取組状況	インフラ改革	・2022年より放映コンテンツを基盤を整理した上で、パートナー企業 (A社) と連携した上で独自制作を開始している。
	働き方改革	・2020年に遠隔会議システム、チャットアプリ (いずれもB社システム) を団体内環境で運用開始し、リモートワークへの対応を進めた。
	事業改革	・2022年以降は、独自制作している放映コンテンツを加工し、試合中にSNSに掲載する取組を行った。 ・2023年からは遠隔会議システムを利用したリモート応援企画を開始。
	ビジネスモデル改革	(特になし)

(参考) DX施策の類型 (スポーツDX人材活用促進事業 報告書より抜粋)

- DX施策の類型は、インフラ改革／働き方改革／事業改革／ビジネスモデル改革に大別されます。
(このうちビジネスモデル改革が本公募におけるテーマC、他の3つがテーマBに相当します)
- 次頁に各類型における施策例をより詳細に示しているため、合わせてご参照ください。



(参考) DX施策の類型 (スポーツDX人材活用促進事業 報告書より抜粋)

- 各類型において想定される施策の具体例は下表の通りです。

大項目	中項目	小項目	具体例
アウトカム		スポーツ団体によるDX施策	
ビジネスモデル改革	新しいデジタルサービス	ファンタジーゲーム・ベッティング	
		NFT・スポーツトークン	
		バーチャルスポーツ・メタバース	
		データ販売	選手・ファンのバイタルデータ (治験等)・スタッツデータ (ベッティング等) の販売
事業改革	顧客体験価値向上	直接観戦体験 (会場) の価値向上	QR決済、モバイル注文アプリ、顔認証ゲート、デジタルサイネージ、デジタルチケット
		間接観戦体験の価値向上	VR・AR観戦、リモート応援システム、実況観戦
		チャンネル拡充	SNS、アプリ、HP
	競技力向上	パフォーマンス管理分析システム	パフォーマンス・コンディション管理分析システム、映像分析システムクラウド
		デジタルトレーニング	VRTレーニング、IoT・ウェアラブルデバイス、トラッキングセンサー、オンラインコーチング
	大会運営高度化	デジタル審判	VAR、自動判定システム、採点補助AI
		会場運営システム	
	収益化向上	チケット팅	チケット売買プラットフォーム、ダイナミックプライシング
		バーチャル広告	広告配信ツール、公告プラットフォーム
		デジタルマーケティング	ファンIDに基いたダイレクトマーケティング、スポンサーアクティベーション
働き方改革	社内プロセスの高度化	社内イントラ	遠隔会議システム、チャットアプリ、情報共有システム・クラウド
		決済・会計システム	
インフラ改革	インフラシステムの高度化	データ管理・分析基盤	ファンID管理基盤、選手ID管理基盤、試合記録、選手データ、スタッツデータ
		放映・配信基盤	放映・放送コンテンツの制作・保管・加工基盤
		セキュリティシステム	著作権侵害発見ツール

③ 貴団体の課題

今回の事業提案に至った貴団体が抱える課題を、以下の「スポーツ団体の主な課題」から上位3つを選択し、それぞれ具体的に記載してください。
 ※課題が2つ以下の場合、残りの枠を空欄のまま提出ください。

スポーツ団体の主な課題

※①～⑫に当てはまらない課題を挙げる場合は、選択肢欄に「その他」と記載ください。

①	デジタル化を担う人材の不足	⑦	デジタル化予算の不足
②	旧来の企業文化と風土	⑧	活用できるデータの質的・量的な不足
③	デジタル戦略の欠如	⑨	経営トップのコミットメント、リーダーシップの欠如
④	組織構造上の問題（部門の縦割り、権限の不明瞭さなど）	⑩	デジタル化に適したパートナー企業の不足
⑤	事業部門の主体性の欠如	⑪	社内外の規制・ルールによる制約
⑥	デジタル化投資の判断基準や執行ルールの未整備	⑫	サーバやネットワークなどの基盤の欠如

抱えている課題

抱えている課題	第一位	選択肢 (番号 or その他)	①	・パートナー企業との連携で独自コンテンツの制作を行えるようになったものの、デジタル技術を活用した連携を進める上で、プロバイダと調整しながらサービスを作ることができる人材が不足している。今はDX推進担当の理事が旗を振って取組を進めようとしているが、現場担当者のスキルが追いついていないように感じる。
	第二位	選択肢 (番号 or その他)	⑪	・××××××
	第三位	選択肢 (番号 or その他)	その他	・××××××

④ 事業概要

テーマを選択の上、以下の項目を記載してください。なお、提案の背景を記載する際は、貴団体が抱える課題との対応が分かるように説明してください。またその他については、貴団体が提案する事業が他のスポーツ団体においても参照できる取組となり得ることが伝わるよう、取組内容の新規性や、取組方法における工夫点等を記載ください。

テーマ		A：DX戦略の策定 / B：DXの実装 / C：新規事業開発
提案の背景		・かねてよりオンライン観戦の取組を進めている中で、より高度な観戦体験を提供することを検討していた一方、デジタル技術活用に関して知見を有している団体職員が非常に少なく、観戦体験高度化に向けた取組を実施する上でのハードルとなっていたことから、今回の応募に至った。
事業内容	概要 ※1～2行で	日本SPリーグ・ファイナル（2025年1月実施予定）において、バーチャルリアルティ技術を活用した観戦体験高度化に向けた実証を実施する。
	実施内容 詳細	<ul style="list-style-type: none"> ・VRゴーグルを保有している国内外のファンに対し、日本SPリーグ・ファイナルの試合のVR観戦実証を行う。 ・想定しているタスクは、①プロバイダC社と連携したVR観戦環境の構築、②大会実施自治体・参加チームとの調整、③実証参加者の募集～実証、④実証結果の取りまとめ及び今後の導入有無判断、の4点である。 ・①については既にプロバイダC社が他団体と連携した実績を有しているため、当団体向けのカスタマイズを実施する想定である。また②についても既に大筋合意は得ているが自治体における特例許可が必要となるため、その準備を行う。④にあたっては、実証参加者へのアンケートを行い、その内容を踏まえて今後の方針を理事会で整理する予定である。
スケジュール		<ul style="list-style-type: none"> ・採択後、12月頃までにプロバイダC社との連携により実証に向けた環境を構築しつつ、自治体・参加チームとの調整を行う。 ・12月頃から実証参加者を募集し、1月13日(祝)の日本SPリーグ・ファイナルで実証を実施する。 ・終了後に実証の成果を取りまとめ、来年度以降のVR本格導入有無を判断する。
その他 (新規性、工夫点等)		・日本SPリーグは海外からの観戦者も多いことから、本実証の対象者は海外ファンも含めることを想定している。既に他スポーツ団体でも同様の実証は実施されているものの、海外ファンへの展開も意識している点は独自性が高いと考えている。

④ 事業概要 (つづき)

(テーマB・Cを選択した場合のみご記入ください)

事業内容が伝わるように、サービスイメージ・ビジネスモデルを図で分かりやすく示してください。

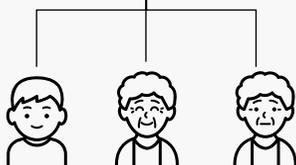
実証時のサービスイメージ



大会会場内にカメラを設置し映像を撮影



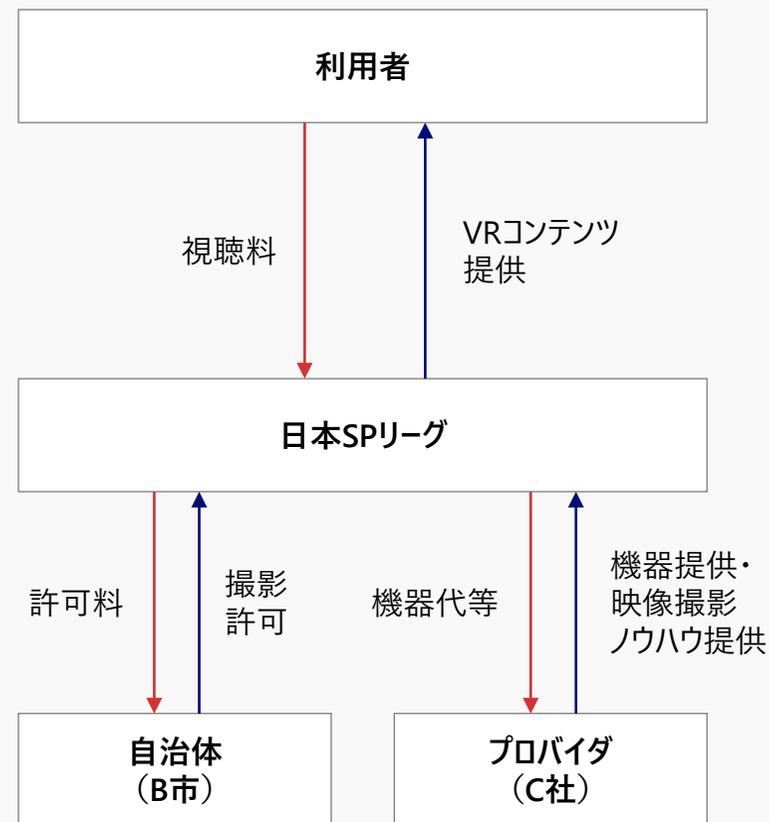
様々な角度から撮影された映像を集約し、VR用データに再構成



VRゴーグルを保有する実証参加者に映像を配信

サービスイメージ・
ビジネスモデル

将来的なビジネススキーム



→ : サービスフロー → : マネーフロー

⑤ 本事業を通じて達成したいこと・経費内訳

本事業を通じて達成したいこと事業終了後の展望を記載ください。
また、上記のゴールを達成する上で、事務局からの支援として特に期待している事項があれば記載ください。
なお、本回答欄に記載いただいた内容について、事務局から必ずしも提供できるとは限らない点、ご承知おきください。

本事業で達成したいこと

本事業で達成したいこと ／事業終了後の展望

- ・本事業の実施を通じ、バーチャルリアリティ技術を用いた観戦体験高度化の有用性が明らかになっており、次年度以降の本格的な導入（リーグ公式戦での全面的な導入）に向けた方針検討が行える状態を目指す。
- ・同時に、本事業を通じて、団体担当者のデジタル技術に対する知見を高め、バーチャルリアリティ技術を用いた観戦体験高度化のみならず、様々な事業改革をパートナー企業と連携して進められるようになることを目指す。

上記を達成する上で 事務局に期待する支援

- ・プロバイダC社とのコミュニケーションを行うにあたって、どのような点に留意すればより効果的な実証が行えるか、という観点での助言を期待している。
- ・また、次年度以降自力で様々な事業改革を行えるように、今回提案している実証の伴走だけでなく、可能な範囲で事務局が有するスポーツDXに関する知見を団体職員向けにレクチャーしてもらう機会を設けてほしい。

他団体との連携等で発生する費用について負担が必要な場合は、経費の内訳を具体的な支出内容が分かるように記載ください（支出項目名は普段貴団体で使用しているもので構いません）。
なお、経費は採択決定後に事務局で精査を行いますので、記載額全額とならない可能性がある点、ご承知おきください（最大450万円）。

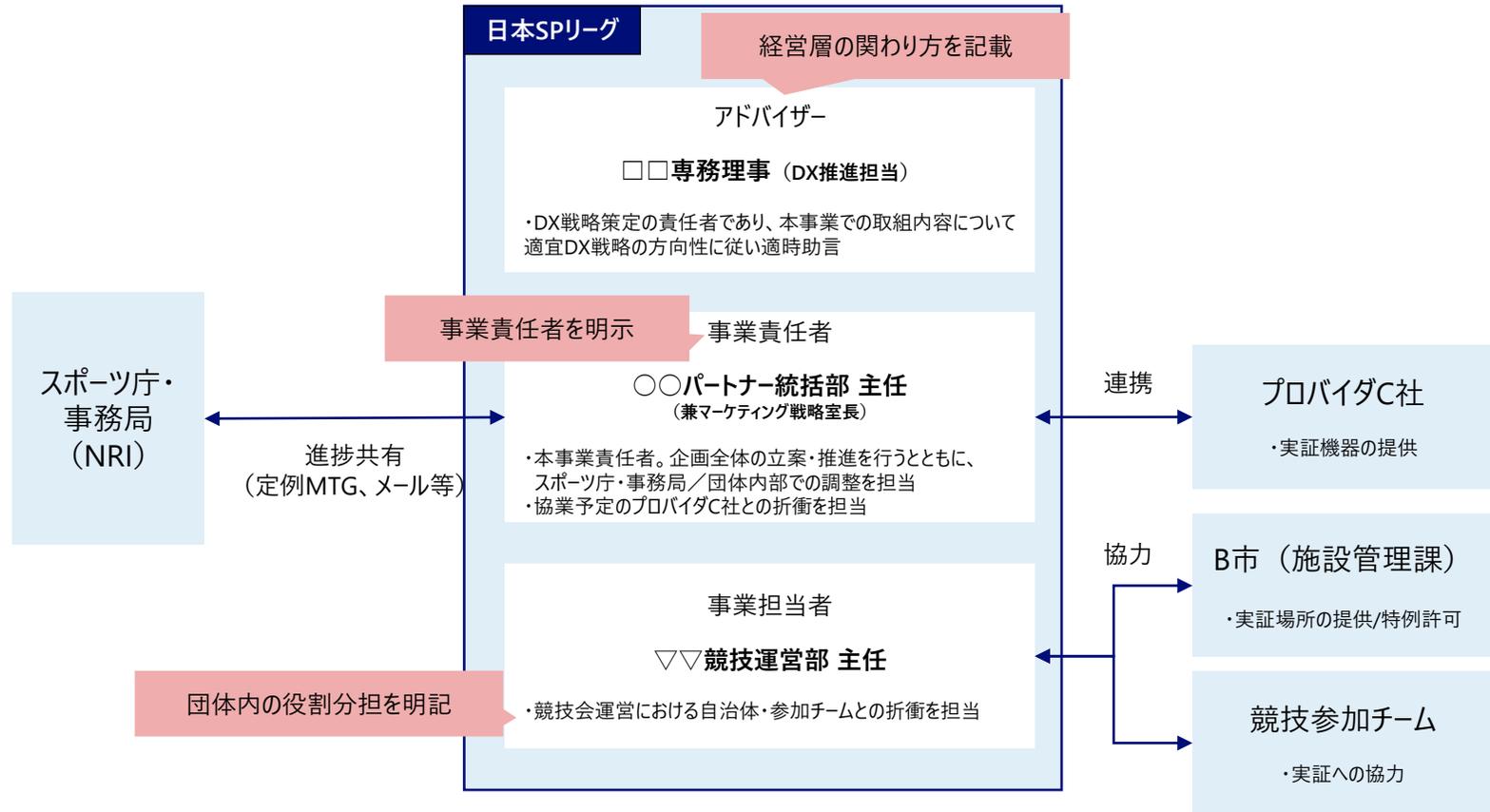
経費内訳

支出項目	支出目的	想定支出額
実証機器代（プロバイダC社）	プロバイダC社の機器を用いて実証を行うため	100万円（税抜）

⑥ 実施体制・その他

事業実施に関係する主体について、実施体制図を記載ください。作成にあたっては、①経営層がどのように関与するか、②本事業の責任者が誰か（誰が事務局とやり取りするか）、③個人レベルで誰が何を担当するか、の三点が分かる形を心がけてください。加えて他団体（ソリューションプロバイダ等）との連携を想定している場合は、主体名とそれぞれの役割、連携の目的を具体的に明記してください。

実施体制



その他

手引き・事例集への掲載
(当てはまる方に○)

掲載可能 / 掲載不可

報告会への登壇
(当てはまる方に○)

登壇可能 / 登壇不可