

2025年度大学間連携事業

AIプロンプト思考実践ワークショップ

実施報告

2025年12月23日（火） 17:00-20:00

本日のタイムテーブル

	内容	所要時間	詳細	
1	イントロダクション	5分	研修内容や目的等を説明	
2	AIプロンプト思考とは	5分	AIプロンプト思考について説明	
3	自己紹介	20分	生成AIで自己紹介ピザを作って参加者に共有	
4	AIプロンプト思考 実践ワークショップ	ケース説明	5分	ケースと進め方の説明
5		個人ワーク	15分	個人でケースを実施
6		個人ワークのシェア説明	5分	ワークをシェアする目的や観点の説明
7		個人ワークのシェア	15分	各自のアウトプットやプロンプトの内容をグループで共有
8		グループワークの説明	5分	グループワークの目的や観点の説明
9		グループワーク	25分	グループメンバーでケースを実施
10		発表	20分	グループメンバーで取り組んだ内容を発表
11		業績を飛躍させる!! 生成AI活用の第一歩	30分	生成AIと業務活用についてご説明

AIプロンプト思考



「AIプロンプト思考」とは

「AIプロンプト思考」とは、生成AIを使って「答えのない問い」に向き合う思考法です。
生成AIとのアジャイルで多量な対話を重ねることで、ビジネスの現場で新しい価値を創出します。





自己紹介

事前課題のお願い

①事前学習動画のご視聴（動画時間：約15分）

[day1 事前学習動画 – YouTube](#)

②自己紹介用ピザの作成

①の事前学習動画後半に説明がございますので、そちらを参考に作成ください。
当日のグループ自己紹介で使用します。

③本資料スライド3の記入

あなたの推し、推しの理由と推しになった背景をまとめてください。

事前学習

あなたの推しについて以下でまとめてください。

あなたの推し

(50文字)

推しの理由と
推しになった背景

静岡県出身です。
最近、AIを使った技術を使ってみるのが楽しいです。掃除ロボットや、VR・ARをつかって、仮想空間をつくるのを時間を忘れて楽しんでいきます。

一方で、アナログなものも好きで、レコードプレイヤーを買いました。



(300文字以内)

※推し…深い愛着を持っており他の方にもおすすめしたいと思う人物や物

ワークショップ° ディスカッションガイド

- ブレイクアウトルームでの**3、4人1チーム**でのディスカッションです。
- 各チームで、**ファシリテーター、入力者・アウトプットシート作成者、発表者を決めてください。**
苗字があいうえお順で、
 - ★1番早い方：ファシリテーター（発表者）
 - ★2番目の方：入力者・アウトプットシート作成者
 - ★3番目の方：発表者

※iPadなどでご参加いただき、書記役が難しい場合は適宜グループ内の他のメンバーで、ご対応いただいて問題ございません
- **入力者の方は、グループアウトプットシートを作成ください。**

画面共有をして進めるのがおすすめです。
- 手元にあるレジユメ、書籍、インターネット検索もご活用ください。
- 終了後、代表チームから**アウトプットシートの発表**をお願いします。
※各チーム発表時間5分
- **最後の5分間は発表に向けて仕上げる時間**にしてください。(事務局から残り時間をアナウンスします。)

グループワーク アウトプットシート

押し活①

押し活②

×

新商品名 ※50文字以内

商品名の背景 ※100文字以内

商品コンセプト、イノベティブなポイント ※500文字 箇条書きなど

ターゲット層と需要数 ※150文字以内

新商品イメージ

価格

個人ワークアウトプットシート

推し活

新商品名 ※50文字以内

信州の木と学生の熱意で未来を組む、可変型モバイル拠点のシェアリングエコノミー

商品コンセプト、イノベティブなポイント ※500文字 箇条書きなど

商品名

Shinshu Yui-Yatai (信州結い屋台)

商品コンセプトやイノベティブなポイント (500文字以内)

信州産木材(県産ヒノキ・カラマツ)を使用した、レゴブロックのように組み換え可能な「可変型モバイル屋台キット」の学内シェアリングサービスです。

【イノベティブなポイント】

「場所」ではなく「機能」を貸す: ただ場所を開放するのではなく、飲食販売、ワークショップ、展示、極小ステージなど、用途に合わせて変形できる屋台セット(太陽光パネル蓄電機能付きでオフグリッド稼働)を提供します。これにより、電源確保や設営のハードルを劇的に下げます。

インキュベーション機能: 専用アプリで予約する際、企画書を簡易投稿する仕組みを導入。地域企業や自治体はその企画を見、「協賛」や「素材提供(例:規格外野菜の提供)」を申し出ることができるマッチング機能を実装します。

地域資源の循環: 屋台自体が県産材の利用促進PRとなるほか、学生が地域の課題(フードロス、伝統工芸の衰退など)を持ち込み、キャンパスで実証実験を行うための「ハードウェア(屋台)」と「ソフトウェア(マッチング)」をセットで提供する点です。

商品名の背景 (100文字以内)

信州(長野)の古い村落共同体における助け合いの精神「結い(ゆい)」と、人が自然と集まる「屋台」を掛け合わせました。学生、大学、地域住民、そして企業を「結び」、新しい価値を生む場への願いを込めています。

商品名の背景 ※100文字以内

信州(長野)の古い村落共同体における助け合いの精神「結い(ゆい)」と、人が自然と集まる「屋台」を掛け合わせました。学生、大学、地域住民、そして企業を「結び」、新しい価値を生む場への願いを込めています。

ターゲット層と需要数 ※150文字以内

ターゲット: 地域連携や起業に関心のある学生、サークル、研究室、および学生と協業したい地域の農家や商店。需要数: 信州大学の学生数(約1万人)のうち、アクティブな層と地域住民を含め、年間で延べ50回以上のイベント稼働、および年間来場者数・利用者数5,000人以上を見込みます。

新商品イメージ



価格

【学生・学内団体】
基本利用料: 無料(ただし、活動後の「活動レポート」提出と、SNSでの発信を義務化)
※収益が発生する販売活動の場合のみ、売上の5%~10%をメンテナンス費として徴収。
【外部企業・一般団体】
レンタル料: 1日 5,000円~10,000円(屋台1台あたり)
スポンサープラン: 年間5万円で、学生企画への優先マッチング権と屋台へのロゴ掲載権を付与。

グループワーク アウトプットシート

新商品名 ※50文字以内

PHANTOM-BLAST "Encore" (ファントム・ブラスト・アンコール)

商品コンセプト、イノベティブなポイント ※500文字 箇条書きなど

「自室を劇場から『戦場 (ライブステージ)』へ書き換える、五感同期型ポータル」映画鑑賞という行為を、視覚・聴覚・触覚、そしてARによる空間拡張によって「実体験」へと昇華させる統合型エンターテインメント・システムです。

「物理衝撃」と「視覚的残像」の完全同期による脳の錯覚です。これまでのARは視覚情報のみでしたが、本製品はARグラスと連動する「超指向性エアショック砲」と「全身骨伝導ユニット」を一つに統合しています。AR上で爆発が起きた瞬間、その「爆発の破片」が飛んでくる方向から正確に空気の衝撃が肌を叩き、同時に足元から地響きの振動が骨を伝わります。さらに、劇伴音楽の旋律に合わせてAR上のエフェクトが部屋中を乱舞し、触覚デバイスがリズムを心拍に刻むことで、ユーザーの脳は「今、自分は物語の内部に存在している」と完全に誤認します。

推し活①

推し活②

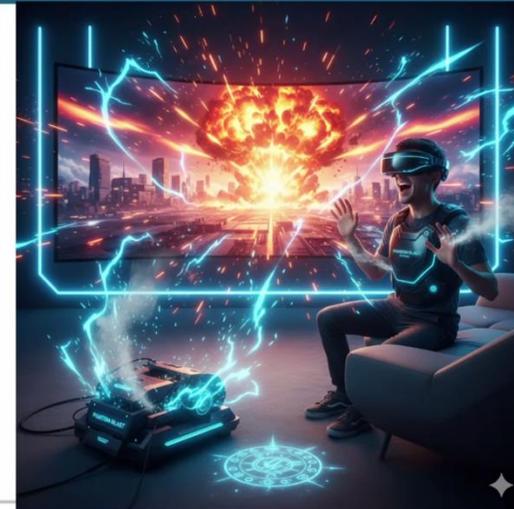
×

商品名の背景 ※100文字以内

ターゲット層と需要数 ※150文字以内

推しの映画を「鑑賞」するレベルでは満足できず、その世界に「移住・介入」したいと願う、技術的感度の高い熱狂的ファン。音楽と戦闘が一体となった作品において、自分自身がそのリズムの一部になりたいプレイヤー層。

新商品イメージ



価格

348,000円



《事務局 ドコ...

★事務局 ドコモ gacco 0...

《事務局 ドコ...

★事務局 ドコモ gacco)

信州大学・鈴...

★信州大学・鈴木太郎 (す...



★信州大学 中村文 (な...

グループワーク アウトプットシート

新商品名 ※50文字以内

Moment Can (モーメント・缶)

— その熱狂は、賞味期限なし。 —

商品コンセプト、イバーティブなポイント ※500文字 簡条書きなど

ライブやスポーツ観戦における「熱狂の瞬間」を、心拍数と声という身体的データで可視化・保存する体験型プロダクト
選手やアーティストの写真を主役にせず、観客自身が感じた体験そのものを価値として残す設計
心拍数という無意識かつ正直な身体反応を記録することで、感動の大きさを直感的に他者へ伝えることが可能
心拍波形、音声、プレーの軌跡といった要素を組み合わせ、視覚・聴覚の両面から体験を再生できる
インテリア性の高いデザインにより、飾る・見せる・語るという「布教」行為を自然に促進
特定の選手やコンテンツに依存せず、スポーツ・音楽・舞台など幅広い現場体験に応用可能

推し活①

百名山ライフログ化

×

推し活②

CALL BALL

商品名の背景 ※100文字以内

「Moment Can」は、熱狂した一瞬 (Moment) を“缶詰”のように封じ込めて保存するという発想から名付けられた。食品の缶詰と異なり、感動には賞味期限がないことを表現し、体験そのものを長く楽しめる価値を示している。

ターゲット層と需要数 ※150文字以内

ターゲットは、スポーツ観戦や音楽ライブに足を運ぶ体験重視型のファン層である。特に、現地での熱狂や感情の高まりを大切にし、それを他者と共有したい20~40代を想定する。写真中心の従来グッズとは異なるため差別化が可能であり、推し活市場の拡大に伴い、体験保存型プロダクトとして安定した需要が見込まれる。

新商品イメージ



価格

横山 竜也_ドコモ gacco...

★勝亦達夫 (かつまた...

信州大学・中曽根泰久 (なか...

信州大学 伊藤太一

★信州大学・佐々木康浩...

信州大学・日塔純 (にっ...

《事務局 ドコ...

★《事務局 ドコモ gacco 0...

《事務局 ドコ...

★《事務局 ドコモ gacco)

信州大学・鈴...

★信州大学・鈴木太朗 (す...

★信州大学 中村文 (な...

「ニャルマ (NYARUMA)」

コンセプト

- ・ダルマの「七転び八起き」と、猫の「気まぐれで癒やしの存在」を融合
- ・ユーザーの日常の小さな悩みや落ち込みに寄り添う、“癒やされる相棒”
- ・見守り・応援・目標達成サポート・癒やし効果

イノベティブポイント

- ・ダルマの「努力肯定」だけでなく、猫の「気まぐれ癒やし」で心理的負担を軽減
- ・ただ話すだけでなく、動きや表情で感情を伝える
- ・目標未達の日も「耳や目の仕草で肯定」される設計

猫×ダルマ

商品名の背景

猫のニャーとダルマ

ターゲット層

- ・10～30代の受験生・社会人・学生
- ・猫好き、癒やされたい層
- ・メンタルヘルスを意識している層

価格感 (ChatGPT搭載モデル想定)

ハード+AI+猫動作機構込み：22,000円前後



横山 竜也_ドコモ gacco

★勝亦達夫 (かつまた…)

信州大学・中…

信州大学・中曾根泰久 (…)

信州大学 伊藤太一

★信州大学・佐々木康浩…

信州大学・日塔純 (にっ…)

《事務局 ドコ…

《事務局 ドコモ gacco 0…

《事務局 ドコ…

《事務局 ドコモ gacco)

信州大学・鈴…

信州大学・鈴木太郎 (す…

★信州大学 中村文 (なか…

業績を飛躍させる!! 生成AI活用の第一歩





生成AIとは？

生成AIは、テキスト、画像、音声、動画などのコンテンツを生成する人工知能技術。

近年、急速な技術進歩により、高度なコンテンツ生成が可能となり、様々な分野で活用。

種類	用途
テキスト生成	記事作成、コピーライティング、コード生成など
画像生成	アート作品の生成、写真のリタッチなど
音楽生成	楽曲の作成・アレンジ、効果音の生成など
動画生成	映画やビデオゲームのシーン生成、アニメーションの生成など

1. 生成AIとは？

2. 生成AIの導入による生産性の向上

3. 生成AI活用上の注意点

生成AI活用上の注意点

過信による業務ミス

権利侵害

ディープフェイク

ハルシネーション

倫理的不適切なアウトプット

機密情報の漏洩