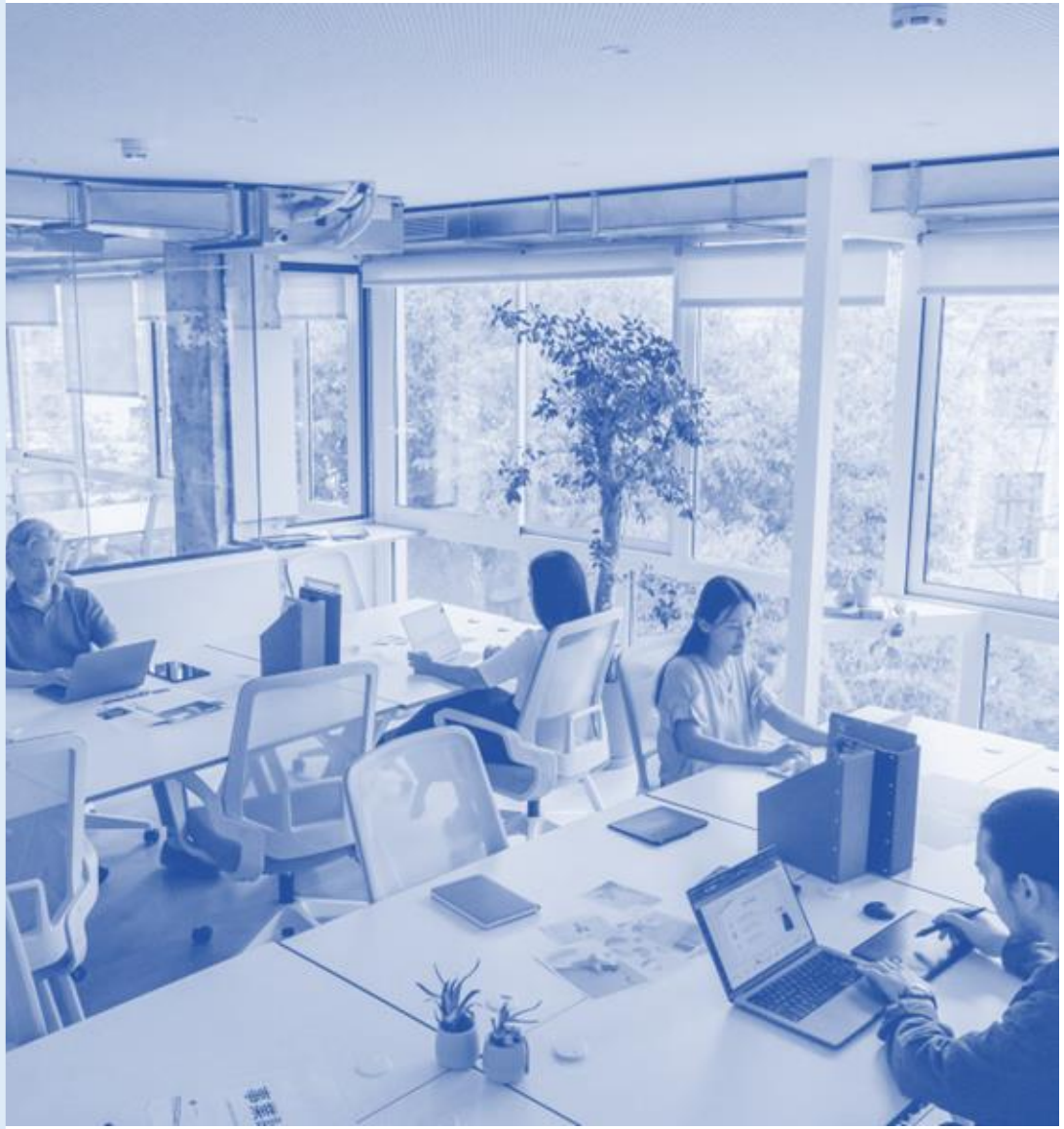


SAKIGAKE INTRODUCTION

紹介資料

SAKIGAKEホールディングス株式会社 | 2026.10

SAKIGAKE

COMPANY INTRODUCTION

企画から実現まで
領域を横断して、
プロジェクトを動かす

SAKIGAKEは、企業・地域の想いを事業、ブランド、
場づくり、イベント、デジタルを横断して形にする
プロデュースパートナーです

OSAKA / OCTOBER 2026



01

COMPANY PROFILE

SAKIGAKEについて

私たちは「何をつくるか」の前に、
「何を実現したいか」を考える会社です

SAKIGAKE

想いを、実行できる企画に変える

相談の整理から、制作・運営・改善まで。必要な専門性を組み合わせて伴走します

企画・プロデュース ✕ クリエイティブ ✕ 現場実装

01

事業・ブランド

新規事業の構想、コンセプトや
メッセージの設計

02

地域・空間

施設活性化、公園やまちの利用、
地域事業者との連携

03

体験・デジタル

イベント制作、Web・アプリ、
利用者との接点づくり

公開・開催の先まで、考える

イベントやサイトの制作は、目的を実現するための手段です

01	イベントを開催した	参加者との関係は、その後も続いていますか？
02	Webサイトを公開した	その後、相談や問い合わせにつながっていますか？
03	新しいサービスをつくった	利用者の反応を見て改善できていますか？

「なぜやるか」から始め、「どう続けるか」まで一緒につくる

ご相談いただけること

企画だけ、制作だけでも、必要に応じて複数の領域をつないで取り組みます

01 PROJECT DESIGN

事業・企画

新規事業の立ち上げ／企画設計
地域資源・遊休資産の活用企画
コンセプト・リサーチ

02 BRAND & COMMUNICATION

ブランド・発信

ロゴ・キービジュアル／広報
ブランドガイド・営業資料
Web・映像・グラフィック

03 EVENT & EXPERIENCE

場・体験

イベント・展示・空間活用
事務局・制作進行・現場運営
地域・企業の参加設計

04 WEB & DIGITAL

Web・アプリ

サービス要件・画面設計
Webサイト／プロトタイプ開発
周遊システム・利用者テスト

どこからでも、一緒に始められます

構想段階の壁打ちから、実制作、運営、改善まで対応します

SPOT

まず相談する

課題整理、企画の方向づけ、
資料・サイト・イベント等の
部分的な制作

PROJECT

ひとつの企画を動かす

コンセプト、制作体制、
予算・進行、クリエイティブ、
当日の実施まで

PARTNER

続く仕組みをつくる

実施後の検証、運営改善、
事業化の検討、次の企画への
段階的な展開

小さな制作案件から、企画全体のプロデュースへ

02

SELECTED WORKS

受託プロジェクト

イベント運営、ブランド開発、Web
実際に担当してきた仕事をご紹介します

ひとつの案件で、複数の領域を担う

「成果物」ではなく「任された役割」で、5つの公開実績を整理しています

EVENT & EXPERIENCE

イベント企画・制作・運営

- デジタル学園祭2025
- 全国情報教育コンテスト2025
- SxPARK

BRAND & CREATIVE

ブランド・ビジュアル・媒体展開

- SxPARK
- UMEDA INNOVATION WEEK
- 起動NEXT

WEB & COMMUNICATION

Webサイト・情報設計

- 起動NEXT
- UMEDA INNOVATION WEEK（媒体展開）

次世代の才能と社会を結ぶ、
イベントを総合プロデュース

デジタル学園祭2025

CLIENT　一般社団法人 デジタル人材共創連盟

PERIOD　2025.07

中高生等のデジタル活動支援を行う「一般社団法人デジタル人材共創連盟（デジ連）」。同団体が大阪・関西万博と連携して開催した大型イベント「デジタル学園祭2025」は、全国の若者や教育機関、企業、行政が一堂に会し、デジタルの力で未来を切り拓く"共創の場"となりました。
私たちは、デジ連の取り組みに賛同し、本イベントにおける企画・運営支援および制作推進業務を担当。コンセプトの具現化や会場設計支援、制作物のディレクション、当日の運営サポートまで、円滑な進行に向けて幅広く関わりました。
目指したのは、単なる展示や発表の場にとどまらず、若い才能と多様なセクターが交わり、次の挑戦へとつながる学びと交流の空間づくりです。

SAKIGAKEの担当

企画・プロデュース
ブランド・クリエイティブ
イベント制作



大阪・関西万博 連携プロジェクト

https://d-s-festival.jp/

全国大会の体験と運営を
制作現場から支える

全国情報教育
コンテスト2025

CLIENT　一般社団法人 デジタル人材共創連盟

PERIOD　2025.03

「全国情報教育コンテスト（全情コン）」は、情報 I・II・探究・デジタル部活動などを通じて学んだ力を発揮し、社会や学校をより良くするアイデアやプロダクトを全国の高校生・高専生（U-18世代）が発表する場として開催されています。
第二回大会では、文部科学省と連携し、全国約1,000校へ大会案内が送付されるなど規模を大きく拡大。多くの学校・生徒にとって、情報教育の学びを発表する新たな機会となりました。
私たちは、主催者である一般社団法人デジタル人材共創連盟（デジ連）の制作・運営支援パートナーとして、募集広報の推進、会場運営の体制整備、ステージ進行・展示演出などの実務支援を担当。参加者が安心して発表に臨める環境づくりと、来場者にとってのわかりやすい体験設計を支援しました。

SAKIGAKEの担当

イベント制作・ディレクション
表彰・アワード運営支援
会場・ステージ・展示運営



SAKIGAKE







若い挑戦が輝く舞台を、
ブランド体験としてつくる

SxPARKアワード

CLIENT　一般社団法人 デジタル人材共創連盟

PERIOD　2025.07

「SxPARK（SPARK）」は、デジタル人材共創連盟（デジ連）が主催する「デジタル学園祭2025」の中核を担う総合アワードとして開催されました。多様な領域で活動する若い才能が、デジタル技術を通じて社会に新たな価値を生み出す挑戦を発表する場です。
私たちは、本アワードにおける企画・制作および運営業務を担当。

主催者が掲げる理念をもとに、アワードのコンセプトデザインや会場・進行設計、審査運営サポート、ビジュアル・Web制作を含む制作推進を行いました。参加者が自らの挑戦を安心して発表でき、来場者・審査員・関係者が一体となる体験を創出するための環境整備を支援しました。

SAKIGAKEの担当

アワードの企画・構成
ロゴ・ポスター・映像
会場ツール・体験設計





会場を横断する情報を、
ひとつのブランド表現へ

UMEDA INNOVATION WEEK

CLIENT　大阪産業局

PERIOD　2025.09

国内外からスタートアップ、投資家、企業が集結する国際的なイノベーションカンファレンス「グローバルスタートアップクロスロード大阪」。その中で、梅田エリアの多様な拠点を横断して同時多発的にプログラムが展開される中心的なイベントが「梅田イノベーションウィーク」です。公益財団法人大阪産業局が主催するこの重要なイベントにおいて、私たちはコミュニケーション戦略の根幹に関わる課題を発見し、イベント体験の価値を最大化するための新たなロゴとキービジュアルを開発しました。単なるデザイン制作に留まらず、物理的な空間（チラシ、会場サイネージ）からデジタル空間（SNS広告、WEBサイト）まで、あらゆる媒体で一貫したブランド体験と効果的な情報発信を可能にする、柔軟で拡張性の高いクリエイティブシステムを構築・実装しました。

SAKIGAKEの担当

ロゴ・キービジュアル
チラシ・会場マップ
デジタルサイネージ／広報クリエイティブ





複雑な事業を、
伝わり・使われるWebへ

起動 NEXT

CLIENT　大阪産業局

PERIOD　2025.07

大阪・関西圏におけるイノベーション創出とスタートアップ・エコシステムの構築を強力に推進する公益財団法人大阪産業局。同局が、新たな挑戦者（起業家やイノベーター）を支援するために立ち上げた重要な新規プロジェクトが「起動NEXT」です。
私たちは、このプロジェクトの立ち上げ段階から戦略的パートナーとして伴走。プロジェクトの存在意義を定義するコンセプト設計から、その思想を体現するロゴ・キービジュアル開発、情報発信のハブとなるWEBサイト構築、さらにはSNS広告展開に至るまで、コミュニケーション戦略全体をトータルでデザインしました。
単なる制作物の提供に留まらず、ターゲットの心を動かし、文字通り「新たな挑戦を加速（起動）させる」ための、強力で一貫性のあるブランド体験基盤を構築しました。

SAKIGAKEの担当

プログラムの打ち出し方整理
ブランド表現・情報設計
キービジュアル・ロゴ制作
Webサイト構築



03

OWN INITIATIVES

自主事業開発

地域の現場に入り、企画・制作・運営を通じて
継続する仕組みを検証しています

IDENA | 長居で、長居する

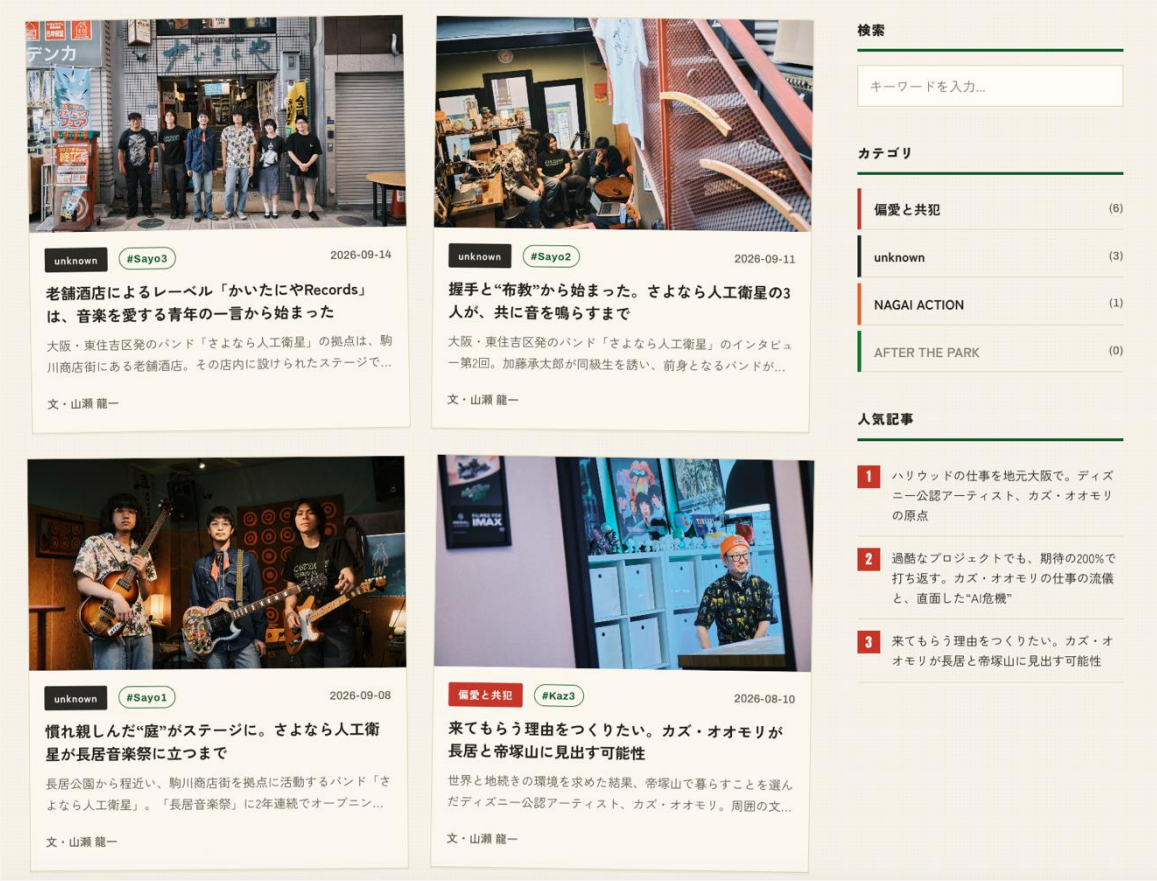
大阪・長居を拠点に、地域の人・店・カルチャーを取材し、発信するローカルメディア

IDENA

地域の出来事を、
次の出会いにつなぐ。

取材・編集／写真・記事／地域情報／
参加のきっかけづくり

現在運営中　https://idena-mag.com/



記事から、街に参加するきっかけへ

取材記事に加え、地域の出来事や参加できる企画も発信します



01 人の熱量を伝える

ローカルの店・クリエイターを
取材し、ストーリーとして届ける



02 街の出来事を記録する

長居音楽祭2026を取材し、記事として
発信



03 参加の入口をつくる

イベント・企画・募集情報を
NAGAI ACTIONで案内

※長居音楽祭2026の主催は、わくわくパークリエイト株式会社です。ここではIDENAの取材・情報発信を紹介。

長居夜市｜公園の夜を、まちの時間へ

食と音楽を入口に、地域のお店・人・公園をつなぐ夜間イベントの企画構想

企画検討中

会場で終わらない
にぎわいを。

地域の飲食店・クリエイターの参加
公園と周辺店舗の回遊
協賛・出店・継続運営の設計



※会場画像は構想イメージ。実施済み写真ではありません。

地域の人・場所・企業をつないで実現する

地域プロジェクトでは、制作物だけでなく、関係者と運営の設計も必要です

01

発掘

地域の店・作り手・活動を知る

02

共創

企業・施設・地域の役割を整理する

03

実装

企画・発信・制作・現場調整を進める

04

その後

参加者の声を拾い、次につなげる

企画の実行だけで終わらず、

現地で得た反応を次の運営に反映する。



＊写真：IDENAが取材した長居音楽祭2026の様子

PLAY MAP｜行ってみたいを、街を歩く理由に

地域情報と現地体験を結ぶ、Webサービスの試作・検証プロジェクト



01	見る	街の今を地図で探す
02	行く	店・公園・イベントへ
03	出会う	現地でTANIMUに出会う
04	残す	訪問や体験を記録する

試作・検証中

https://nagai-playmap.idena-mag.com/

まずは、今ある困りごとから

ご相談をきっかけに、必要な仕事だけを切り出して始めることもできます

BRANDING

何を伝えるか整理したい

サービスのコンセプトや
営業資料の見直しから

EVENT

企画も運営も相談したい

小規模イベントの制作や
地域との連携から

DIGITAL

構想を試してみたい

サイト改善や周遊システムの
簡単な試作から

まずは15〜30分、取り組みの背景を聞かせてください

SAKIGAKE

まずは、
一つの相談から

イベント、サイト、ブランド、地域の企画
必要なところから小さく始めて、
実現のその先まで、一緒に考えます

https://sakigake.com/

PROJECT PLANNING / CREATIVE / IMPLEMENTATION

