

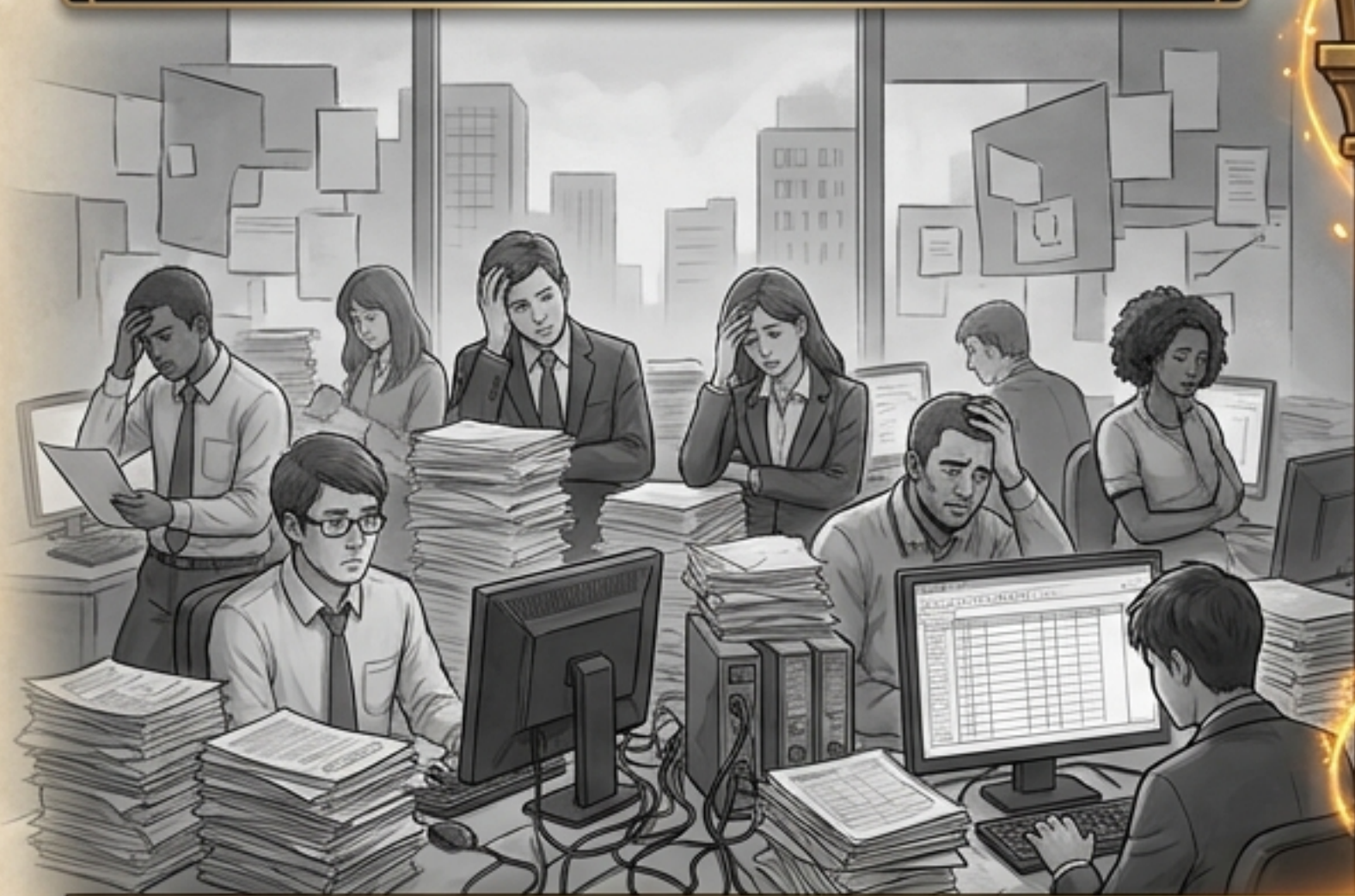


さあ、新しい冒険(課題解決)を始めよう!

課題解決・マッチングプラットフォーム「ギルドハウス」システム提案

日常の「課題」を、夢中になれる「冒険」へ

単調な作業・人手不足・希薄なコミュニケーション



ゲームの力で、課題解決をエンタメ化する



ギルドハウスは、ただのマッチングアプリではありません。
関わるすべての人が主役になれる、新しいコミュニティの形です。

共通言語が、新しい熱狂を生み出す



ギルドハウス

= 課題解決の拠点

人々が集い、情報が交差する
プラットフォームの中心地。



冒険者

= ユーザー / 解決者

スキルや熱意を持ち、自らの力
で課題を解決へ導く人々。



クエスト

= 依頼 / 課題

誰かの「困りごと」。達成することで
感謝と報酬を得られるミッション。

冒険者の活動サイクル：自走するモチベーション



4. 信用&スキルアップ



1. クエスト検索 (スマホで検索)



3. 報酬獲得 (クーポン等獲得)



Guild House



2. クエスト遂行 (現場で解決)

システム画面：クエストボード（依頼掲示板）

豊富なクエスト：
多様なカテゴリから
自分に合った依頼を
直感的に検索可能。



詳細な要件：
必要なスキルや期限が
ひと目でわかるUI。

Guild Master's Note

※画面内の「データ分析ダッシュボード開発」や表示されている数値は、依頼のサンプル例です。

システム画面：冒険者の可視化（プロフィールとスキル）

個人のブランディング：専門分野や自己紹介を登録し、冒険者としてのアイデンティティを確立。

住倉 花子

@sekure_designer

職業家設計 - 建築家

東京都

0 作品数

0 平均評価

✉ 連絡先

📄 履歴書: 履歴書

📧 sekure@example.com

基本情報

スキル

所属企業

スキル一覧

+ スキル追加

● Figma

● Vue.js

● Webデザイン

● コクアツツ製作

● マーケティング

● ライティング

📌 保存する

スキルのタグ付け：
Figma、Vue.js、ライ
ティングなど、自身の武器
（スキル）を可視化。

スキルのタグ付け：
Figma、Vue.js、ライティ
ングなど、自身の武器
(スキル)を可視化。

システム画面：評価・レビュー（信頼の蓄積）

5段階評価システム：
クエスト完了後にお互いを評価し合うことで、プラットフォームの健全性を維持。



PC



Mobile

実績の積み上げ：
完了クエスト数が
「冒険者の信頼度」
を示す重要な指標
に。

活用事例 ① イベント（体験型）



イベント会場内にリアルな「ギルドハウス」を設置し、ゲーム的な世界観を現実に再現。参加者が「冒険者」としてクエストを楽しむ没入型イベント。

活用事例 ② 地域活性化



コミュニティの絆を深める

Quest Complete

1

重い荷物の
運搬を手伝って

Quest Complete

2

電球の交換求む

町のお困りごとを掲載し、
地域同士の助け合いに活用。

活用事例 ③ 販促活動



楽しみながらの集客・購買促進

SNSで指定の
ハッシュタグを投稿せよ

割引
クーポン

割引
クーポン

P
ポイント獲得!

P
ポイント獲得!

< スタンプラリーを
コンプリートせよ >

商店街で運用し、クエスト達
成でクーポン等の特典ゲット。

活用事例 ④ 空家活用（地域の見守り拠点）

空き家をリアルな「ギルドハウス（拠点）」として運用。
住民が集まり課題解決を行うことで、自然と「地域の見守り」機能も果たす。



空き家をリアルな「ギルドハウス（拠点）」として運用。住民が集まり課題解決を行うことで、自然と「地域の見守り」機能も果たす。

拠点化



交流



自然な防犯・見守り



活用事例 ⑤ 社内利用（コミュニケーション活性化）

隠れたスキルの発掘と、
部署横断の連携

📖 エクセルのマクロ
作成をヘルプ！

💡 新製品のアイデア
ブレストに参加せよ

社内でのヘルプコール、
困りごとの共有・解決。
部署間の垣根を越えた協力体制を構築。

課題を、みんなが夢中になる冒険へ

どんな組織や地域にも、解決すべき課題があり、
それを解決できる「冒険者」が眠っています。
ギルドハウスは、その2つを繋ぎ、ワクワクするような活気をもたらします。

さあ、あなたの町に、あなたの会社に、
ギルドハウスを設立しませんか？