

食とデジタル

Food & Lifestyle Creator

- “食とデジタル” 概要 -

食と食事業に貢献するサービスの企画や人材育成に取り組む 一般社団法人あしたの食卓研究所(代表:石原奈津子)と、知育・教育のコンテンツサービスを手掛ける 株式会社キッズプロジェクト(代表:小林一博)は、2023年4月1日に業務提携を行い、両社の強みである、食および食育に関する企画やソリューションと、デジタルコンテンツ・ICT・エンターテインメントを用いたサービスの企画から開発から運営に取り組みます。これにより、両社が有する資源やノウハウの有効活用、提供コンテンツの向上や広報力の向上を図り、デジタル・オンラインの時代にマッチしたサービス価値向上を実現するとともに、食業界および教育業界への貢献を続けて参ります。

- “食とデジタル”の機能 -

- 食・食事業に関するサービスや商品開発のデジタル・オンライン企画やコンサルティング
- 食・食事業に関する商品やサービスのDX実現。Webやアプリの企画開発、運営。
- 食・食事業に関するリサーチやブランディングのDX実現。WebやSNSの企画、運営。
- 食・食事業に関わる人材(事業者、従事者等)のネットワークを活かした企画、運営。
- 食・食事業に関するコンテンツ(キャラクター、デザイン、ショート動画等)の企画、制作。

一般社団法人 あしたの食卓研究所

全国のスーパーマーケットを拠点に食の提案を実施する「食育コミュニケーター」。これまでに約4,500人を育成。52週MDに沿った販促実施。新商品の販売強化や関連商品での売上向上に貢献する人材である。



石原 奈津子

島根県松江市生まれ。10代でアメリカに単身渡米。“先人の知恵を次世代に伝えること”をテーマに26歳で起業。日経WOMAN「ウーマン・オブ・ザ・イヤー」内閣府「女性チャレンジ賞」東久邇宮文化褒賞など受賞。『心を満たす食 心を枯らす食』(経済界)等。

あしたの食卓研究所 🔍

株式会社 キッズプロジェクト

ゲームやアプリ、SNSやメタバース等、デジタルコンテンツサービスやエンターテインメントによる知育教育事業を推進し、教科書のデジタル化や、SNSやショート動画を用いた新しい情報サービスに取り組む。



アダチ ヤスシ

1965年奈良県生まれ。ビデオゲームプロデューサー。ゲーム・エンターテインメントとITやハードウェアを応用した異業種連携事業による当たらぬ価値創出に取り組む。代表作「サムライスピリッツシリーズ(SNK)企画・統括」「星のカービィシリーズ(任天堂)プロマネ」等、受賞作多数。

キッズプロジェクト 🔍

ご興味をお持ち頂きましたら、まずはオンラインにてご挨拶&お話しさせていただきます。