

# FitMatch makes you healthy!

## 健康を創り守る FITNESS の課題：IT活用で解決

健康を守るのは自分、この意識が行動に表れない日本人

日本のフィットネス人口4%、目標 10% (アメリカ 17%、イギリス 14%)

フィットネス (運動) の効果

- ①ダイエット、②身体の健全化、③心の健康、④骨粗鬆・癌予防効果

IT 活用できる

- ①ダイエット管理
- ②健康管理
- ③トレーニングへの活用
- ④情報交換、ランキングでモチベーション



ミドル

美しく、カッコよくなり  
たい、SNS にアップしたい



シニア

健康であり続けたい

企業

01

健康経営は人的資本経営の礎  
価値創造するのは人、  
人の健康第一なるも課題  
効果測定難、データ収集、  
従業員の負担感

自治体

02

目標:「市民の健康増進をアプリで」  
課題:参加者増えない、  
継続のモチベーション低い、  
IT活用進まず、データ収集、  
高齢者とスマホ問題

ホテル

03

顧客サービス、フィットネスは重要  
施設小さい、利用時間、  
安全性・衛生・混雑の課題  
を解決

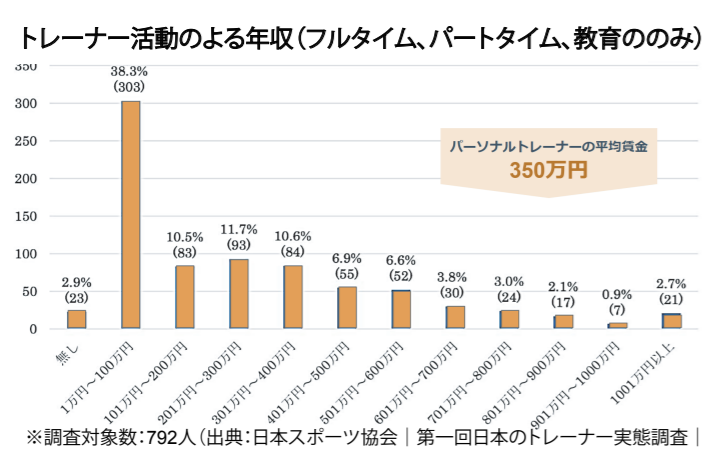
- 1. 健康の大切さは誰もが意識、ただ行動に繋げる人は少ない
- 2. 企業も自治体も「健康」への取組みをそれぞれの立場から進める

- 3. 手軽にフィットネスを使うことをITでサポートできないか
- 4. トレーナーもトレーニーもジムオーナーも便利なシステムに期待

### 1. 事業検討した背景・ステークホルダー課題

#### トレーニング経験者

- ・フィットネス業界の賃金が安い
- ・自分の知識や経験を活かす場が少ない



- 1. 自分の知識経験を活用したい
- 2. 副業解禁、リモートワークを受けて隙間時間にお小遣いを稼ぎたい

- 1. 正しいトレーニング方法が分からない
- 2. 成果が出ない(体質に変化を感じたい)
- 3. トレーニングのやる気が続かない
- 4. ジムを退会する

#### トレーニング初心者

- ・ジムに入会したもののモチベーションが続かない
- ・筋トレの正しい方法(フォームや頻度)について知識がない
- ・トレーニング器具の使い方がわからない

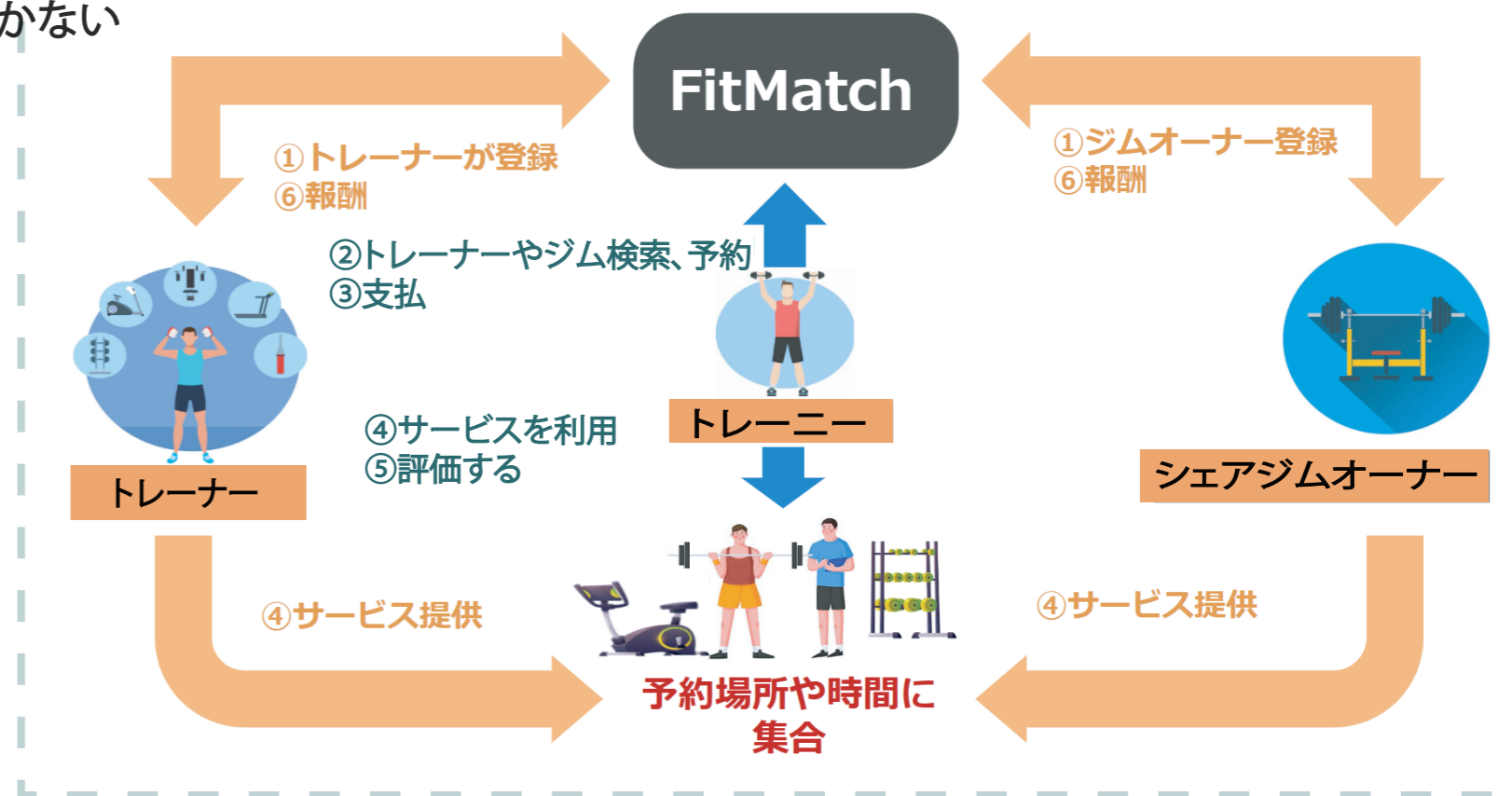
#### トレーニング空間

- ・ジム、レンタルジム、シェアジムなどの稼働率が低い
- ・顧客集客が計画通りにいかない
- ・広告費用が高いため集客に困っている

アプリを自分達で開発するため販管費を圧縮し黒字を達成する計画

### 2. 事業概念図

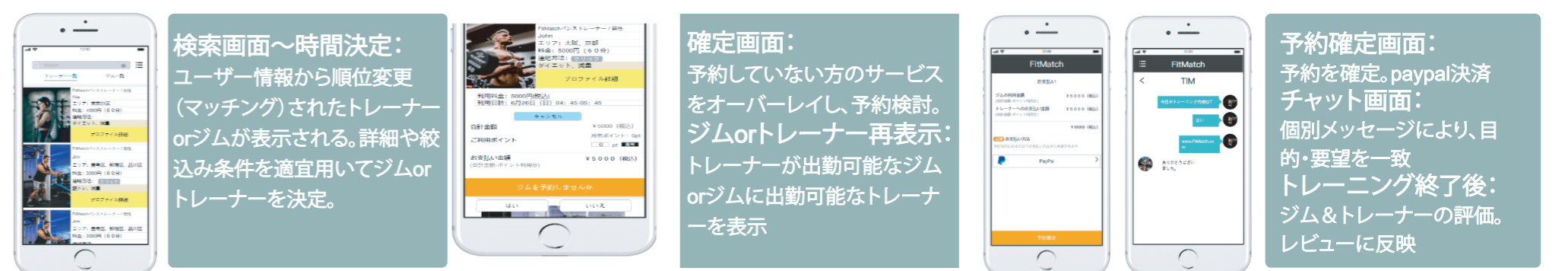
ジムオーナー、トレーナー、トレーニーの3者間マッチングシステムを構築することで好きな時間で継続的にトレーナーとトレーニングできる環境を提供することが可能となる。



### 3. 事業収支計画 (7 年)

	1	2	3	4	5	6	7
会員数	120	180	270	405	608	911	1,367
売上	4,494	6,741	10,112	15,167	22,751	34,126	51,189
販売管理費	3,865	5,798	8,696	13,044	19,567	29,350	44,025
ポイント	221	332	497	746	1,119	1,678	2,517
人件費	840	1,260	1,890	2,835	4,253	6,379	9,568
広告宣伝費	2,000	3,000	4,500	6,750	10,125	15,188	22,781
その他	804	1,206	1,809	2,714	4,070	6,105	9,158
営業利益	629	944	1,415	2,123	3,184	4,776	7,165
支払利息	3%	81.3	68.8	56.3	43.8	31.3	18.8
税引前利益	547.7	874.7	1,358.9	2,079.1	3,153.0	4,757.7	7,158.4
法人税等	40%	219.1	377.4	566.1	849.2	1,273.7	2,865.9
当期純利益	328.6	497.3	792.8	1,229.9	1,879.3	2,847.1	4,292.6
元金返済	417.2	417.2	417.2	417.2	417.2	417.2	417.2
現預金	3,560.0	3,471.4	3,551.6	3,927.3	4,740.0	6,202.2	12,507.6
有利子負債	2920.0	2502.9	2085.7	1668.6	1251.4	834.3	417.1

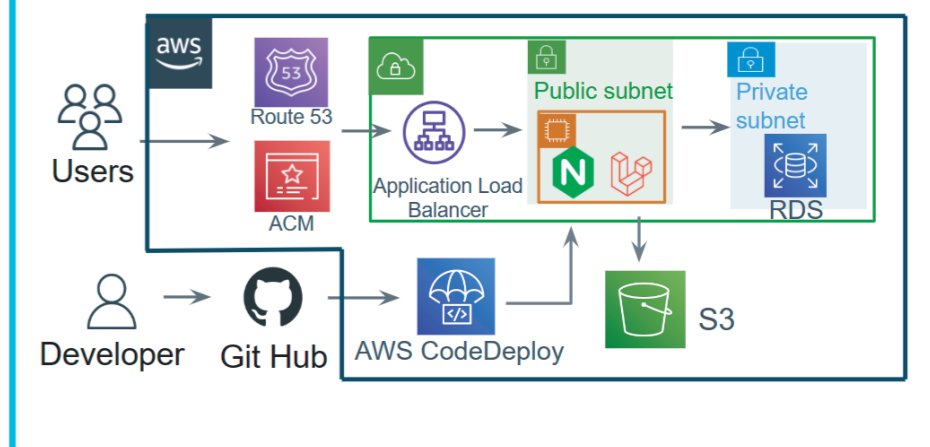
### 4. アプリケーション機能



#### ユーザー設計: 4ユーザー想定しアプリ設計



#### アーキテクチャ



### 5. 1年間のチーム活動成果

#### 機能実現活動、「FitMatch」開発



#### 「FitMatch」ビジネス実現活動

