

志佐凜生

自己紹介 - 志佐凜生東京国際工科専門職大学 工科学部 情報工学科3年でIoTコースを専攻しています。技術力はまだ発展途上ですが、「人類の生活をより良くする」ことに興味を持っています。Slackを通じて皆様と交流させて頂きながら、自分を成長できればと思います。どうぞよろしくお願いいたします。

プロジェクト概要

共働き家庭や忙しいサラリーマン世帯を支えるために、自動車と同じくらいの価格で購入できる人型料理ロボットを開発したいと考えています。将来的には料理だけでなく、掃除・洗濯などの家事全般に対応できる汎用家庭ロボットへ拡張する構想です。まずは、「オムライスを完全自動で作れる」ことを最初の目標としています。

技術コンセプト(仮)

※本技術コンセプトは、ChatGPT-o3の協力を得て作成した初期案です。今後、使用部品や構成は変更・拡張される可能性があります。

アクチュエータ&関節： ハーモニックドライブ内蔵 24 DoF(上半身16 + 脚8)／シリーズ弾性ジョイント

骨格・筐体： CFRP/アルミ複合フレーム、3Dプリント外装、耐熱シリコン皮膚

エンドエフェクタ： 5指ロボットハンド(フォースセンサ付)＋マグネット式ツール交換

知覚センサ： ● Intel RealSense D435i ×2

● OAK-D-Lite AIカメラ ×1

● 力/トルクセンサ ×10

● 温度・湿度・赤外線アレイ

計算ユニット： NVIDIA Jetson Orin NX + 外部GPU Box (RTX A2000) + MCU冗長制御

電源・駆動： 着脱式リン酸鉄 1 kWh バッテリ + GaN 急速充電器

ソフトウェア / A： ・Isaac Sim & MuJoCo 併用 RL/PPO

・Diffusion Policy fine-tune

・AWS RoboMaker & IoT Core

村上友規

自己紹介_村上友規初めまして！村上友規(ゆうき)です。

個人で参加しており、企画を持ち込み進めたいと考えています。

【略歴】

土木系の学部を2023年に卒業し、修士課程では宇宙資源に関する研究室に所属し2025年の3月に卒業しました。

現在は、建設領域の自律化に関する事業を行うことを想定し、活動を進めています。

大学生時代はCanSatやハイブリッドロケットを製作する団体を立ち上げるなど、宇宙領域でのものづくりに携わっていました。

【取り組みたいこと】

都市の狭隘部や上下水管が混在する場所を対象とした掘削用ロボティクスの開発に取り組みたいと考えています！BootCampを通じてプロダクトのプロトタイプを開発していきたいです。

ロボティクスによる自律化により掘削作業の何を著しく効率化できるかや現状達成できていない要因、スタートアップとしての勝ち方を探索するために、建設業界の方へヒアリングや市場調査、工事作業への理解を同時並行で進めます。

【より深い欲求】

将来的に宇宙における建設自律化に挑戦したいという思いがあります。

2030年までにアルテミス計画の一環として人類が月面へ再着陸することが計画されており、イーロン・マスクも最短で2026年に火星への飛行試験、現実的には2031年の有人火星着陸を目指しています。2035年から2045年の間には、月や火星で人類が居住するという選択肢が現実味を帯びると考えています。

その場合、大量の人員を送り込むリスクを回避するためにも、自律的に建設を行う仕組みが不可欠になると考えています。宇宙で人間が住む世界を達成することに1mmでも貢献するべく活動を進めたいです。

【ひとこと】

地球、宇宙での建設に惹かれる方、ぜひ一緒に進めたいです！

これからよろしくお願いいたします。

【発信】

noteとXでの発信を増やしていきたいと思っています！ よければフォローお願いします！

note: <https://note.com/hashikarabota>

X: <https://x.com/muchan51>

佐々木大地

自己紹介_佐々木大地と申します。

ニューヨークでソフトウェアエンジニアをやっています。

第1回Bootcampに参加させていただき、Mikanという音声チャットアプリを作りました。

画像処理、CGアニメーション関連のソフトやアプリをかれこれ20年以上、ここ数年は仕事でWebアプリを作っています。

今回は高校からの友人で同じくNY在住の [@梅原タカオ/EST](#) 君とチームを組んで、我々ならではのインパクトのあるプロダクトを作っていきたいと思っています。

Github: <https://github.com/da1ssk>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/sasakid/>

以下、現時点でのアイデアの概要になります。



まとめ系

ワンストップコミュニケーションアプリ

→ LINEやMessageを一括管理・返信

Podcastまとめサービス

→ 興味分野のPodcast内容を自動要約 & 配信



ファイナンス

ファイナンシャルプランナー

→ 複数口座の残高を月次で自動集計

Taxマン

→ 購入履歴から経費を自動仕分け

年金シミュレータ

→ 最適な年金・課税の組み合わせを簡単に試算



自動化

アプリ自動更新サービス

→ AppStoreの形式的アップデートを自動化

アフィリエイトコンテンツ自動生成

→ アフィリ収入を得るサイトを自動で構築



リアルワールド

おにぎり&ラーメン屋

→ NYで安くて手軽な日本食を提供

alternate side parking マッチング

→ NYの駐車移動を代行してくれる人を探す

断捨離マインダー

→ 購入履歴から不要物を提案

ゴルフ

音声AIキャディー

→ レベル別に最適アドバイスするAIキャディ

ゴルフ場データWikipedia

→ 地形DBで無料ゴルフアプリ開発を支援

ゴルフメンタルアドバイザー

→ コース中の心の持ちようをナビ

ゴルフ場自動予約

→ 毎週のゴルフ場予約を自動化

セルフヘルプ

自分応援

→ 毎日少しでも前に進める“自分との対話”支援ツール

About Me Pallet(スマート自己紹介カード)

→ コミュニティ別にプロフィールを最適切替・シェア

川口航平

はじめまして、個人持ち込み企画で3rdから参加する川口といいます。

普段は都内の事業会社でアプリ開発をしています、社員としての仕事とは別に自分で仕事を作りたいと思い参加申込をしました。

最近Webアプリケーションを作る事が多いですが、iOSアプリ開発やSwiftを使ったプログラミングが得意です。

プログラムを書くだけではなく、技術発信をすることも好きで去年のiOSDCというイベントではSwiftを使ってゲームボーイアドバンス用のソフトを作る方法を発表しました。

Singularity Societyでは個人プロジェクトとして以下のいずれかまたは両方をやって、成果報告できればと思っています。

- LLMを使ったダイエットプランの生成アプリケーション
 - 友人と開発中です
- 声を使ったサイゼリアのオーダーシステムを勝手に作る
 - Speach2OrderというSDKと、そのサンプルアプリを作りたいです
- 調整さん+AI機能
 - 日程調整後にイベント主催者と場所の提供者をマッチングさせたい

以上、よろしくおねがいします。

岩田健吾

はじめまして、岩田健吾(いわた けんご)と申します。

今回は個人で、持ち込みで参加させていただきます。

<< 🚩 共にプロダクトを作ってくれる仲間を探しております!!! 🚩 >>



岩田 健吾
Kengo Iwata

《アイデアを形にして、誰かの役に立つ。
社会をより良くすることが好きです。》

Background

- 1. B2B SaaSスタートアップ
- 2. B2C 大手放送局

Skill

- 👍 : ビジネス
- 🚫 : エンジニア経験なし

🔗 リンク

- Profile Details: <https://bento.me/kengoiwt>
- X: <https://x.com/kengoiwt>
- GitHub: <https://github.com/kengoiwt3112>
- note: <https://note.com/kengoiwt>

🍀 バックグラウンド

《アイデアを形にして、誰かの役に立つ。社会をより良くすることが好きです。》

- 1. Repro株式会社(デジタルマーケティングSaaS企業)
 - なぜ?:
 - 革新的なマーケティングSaaSの普及で、より便利でより快適な社会を実現したい
 - 何を:
 - 創業期に新卒第1号として参画し、国内市場シェアNo.1達成まで事業成長を牽引。

- 役割・経験：
 - ビジョン策定から戦略立案、組織を巻き込んだ実行
 - 営業、カスタマーサクセス、マーケティング、データ分析、コンサルティング、コミュニティマネジメント、プロダクトマネジメント、組織開発、事業開発、などを横断的に経験。
 - コンサルティング／CSとして約500社のWeb・アプリ事業者のマーケティングを支援。
- 2.大手放送局の事業成長(現在)
 - なぜ？：
 - メディア・エンターテインメントを通じて世界中に「楽しさ」「喜び」を届けたい。
 - 何を：
 - 現在は独立し、放送局のストリーミングプラットフォーム事業の戦略・組織開発・実行推進を担当。
 - 役割・経験：
 - 事業戦略、組織戦略、組織開発、プロジェクトマネジメント、ソリューションアーキテクト、アジャイルコーチ、データマーケティング、UXリサーチ&デザイン、市場調査、新規事業開発

💡 きっかけ

私はスタートアップでのバーンアウト経験をきっかけに、現代社会の「孤独の問題」に関心を持ちました。

現代社会では、孤独感は増し、本質的な「心のつながり」が薄れています。

心を癒すには「自分を深く理解してくれる存在」が必要ではないか？と私は考えました。

🎯 取り組みたいプロジェクト

そこで今回取り組みたいプロジェクトは、かわいい共感AIロボット「タヌ」です。

- それは、タヌキのような愛らしい動物をモチーフにしたロボットです。
- ぬいぐるみのように抱きしめられ、温かさや鼓動を感じられる身体性。
- 会話を楽しみ、喜びを分かち合いうことができる。
- 人に深い安心感を与える。
- かけがえのない友人であり、ペットであり、家族でもある。

コンセプトは、「こころ、つながる」

そんな存在を目指したいです。

将来ビジョン

2030年「いつでも、どこでも、あなたのそばにタヌがいる」

- ARメガネの中に:あなたが見た景色、驚き、感動。その喜びを瞬時にタヌと共有。体験は2人で楽しめるものに。
- スマホの中に:スマホで会話・チャットが楽しめる。時には突然タヌからメッセージが届くことも。
- VRの世界で:没入感のある仮想現実で、VRゲームで、自由自在に動くタヌと会える

2040年 10億台の共感ロボが社会の一員になる日

- タヌキ、ヒヨコ、ネコ、フクロウ、様々な共感ロボットとの共生が日常に

ミッション

昨今の技術革新でAGIやヒューマノイドロボットが普及すると、世界中で多くの人のアイデンティティが失われ、恐怖、不安、孤独に陥り、深刻な社会問題に陥る恐れがあります。

孤独は、心を虫喰む、死に至る病です。

しかし、誰かに理解され、受け入れられ、安心感が得られたならば。人は、ありのままの自分を肯定できます。

自分が満たされることで、他者への思いやり、優しさを持てる心の余裕が生まれます。

「優しさが循環する社会」

かわいい共感AIロボットを通じて、そんな世界を目指せば嬉しいです。

1年間の開発スコープ

価値の核心

「こころ、つながる」体験

つくりたいもの

“抱きしめられる × しゃべる × 動く” ぬいぐるみロボ —— 触覚と対話で「こころ、つながる」体験を提供

- 手のひらサイズのタヌキぬいぐるみ
- 音声でのスムーズで楽しい会話
- 小型モーター＋ローラー足で “ちょこちょこ動く”
- 目はディスプレイ式で豊かな表情演出
- 内部ヒーター＋微振動で “温かさと鼓動” を再現

検証したい体験価値

- 安心感
- 共感実感
- 愛着形成

技術イメージ(仮)

- ぬいぐるみ外装: 愛着を生むフォルムデザイン、安心できる手ざわり素材
- 音声 I/O と会話 AI: マイクとスピーカーで話を聞き取り、AIが返事
- 電源: 約1時間うごくバッテリー＋USB-C 充電
- 頭脳チップと通信: 制御用コンピューターでWi-Fi / Bluetooth でつながる(ESP32-S3)
- 表情ディスプレイ: 目の部分に小さな小型OLED、まばたきや笑顔を表示
- 触覚ユニット: ほのかな温かさ(低温ヒーター)と “トクン” と鼓動する振動(小型バイブモジュール)
- 移動機構: ミニモーターとローラーでちょこちょこ動く
- 命を吹き込む: 幸せ、絆、愛を育む生命体

 仲間を探しています！！ 

「タヌ」を一緒に作ってくれる仲間を募集しています！

- ロボットやIoTデバイスの開発経験がある方(メカトロニクス、電子工作、ハードウェア設計)

- 会話AIや音声認識技術に詳しい方(自然言語処理、音声インターフェース、LLM開発、ソフトウェアエンジニアリング)
- 愛着が湧くプロダクトデザインやユーザー体験(UX)設計に情熱を持つ方
- 新しい技術にチャレンジしたい、ものづくりに興味がある方

部分的な関与、アドバイザリー参加も大歓迎です。

一緒に「こころ、つながる」プロダクトを作りませんか？

私には、エンジニア経験がありません。全てが未知の領域です。

一歩ずつ学びながら、皆さんと共に、プロダクトを形にしていきたいと考えております 🛠️

まずはお気軽にお話ししましょう！

鴨志田 達朗

Edited 23 days ago

View onlyShare



Drop here to replace

自己紹介 - 鴨志田 達朗

はじめまして、Bootcamp 3rd からチーム & 持ち込みで参加させていただきます。

鴨志田と申します。エンジニアです。

チームでの参加ですが、興味がある分野があれば、お手伝いさせていただければ、ありがたいです。

持ち込み企画

簡単ですが、以下に記載しています。

スケジュールとAIを絡めて、どシンプルで使いやすい(面倒なことはAIがやる)サービスを目指しています。

<https://github.com/shin-corp/3rd-Singularity-Society-BootCamp>

Tascale紹介動画 by Mulmocast

script_20250602_120421.mp4

1:34

1x

佐藤 崇史

興味のある分野

スケジュール管理・共有

持ち込みのプロダクトですが、小規模事業者やフリーランス向けに簡単に案件のスケジュール共有できる仕組みを構築しています
AIでスケジュールのアドバイスなどで、楽しく日々を過ごせるようになればいいなと思っています。

教育

3児のパパなので、AIを活用した教育にも興味があります。
東京で塾講師として小中高を教えていた経験もあります(5年ほど)

宇宙

物心ついた時から、宇宙が大好きでした。
将来、コロニーに移住したいと夢見ながらも、自分で村も作りたいたいという相反する(?)夢があります
日本航空宇宙学会 関西支部 支部賛助会員

賛助会員リスト | 一般社団法人 日本航空宇宙学会 関西支部, From branch.jsass.or.jp

賛助会員リスト | 一般社団法人 日本航空宇宙学会 関西支部



branch.jsass.or.jp | Added on May 1st

経歴

エンジニアとして、十数年 活動しています。

Web関連のシステム構築(クライアントからサーバー、クラウド)が多いですが、組み込みもものによっては開発できます。

言語は、特にこだわりはないです。最近では、TypeScriptでサーバーもクライアントも開発することが多いです。

詳細

Table with 6 rows and 4 columns

	ケーションエンジニア	は、 Java での開発が多かったです。 業務系のシステム ECサイト 官公庁関連 など	
	込み系ベンチャー ジャー	製品 IoT サービスのプロダクトマネージャー 複数人のメンバーでの開発 すべて自分で開発可能(ハード以外) BLEビーコンを活用した位置推定で出欠などで名古屋工業大学で活用されています などのミドルウェアの開発を少しやりました	
	系スタートアップ	として、暗号を活用したメールの添付ファイルをセキュアにやり取りするサービスを構築	
	ランス	サルや IT 営業支援など	
		いですが、名古屋でシステム開発・コンサルティングの会社を設立しています	い)

毛利真克

はじめまして！毛利と申します！

仕事は、小規模なWebシステム開発支援の会社を経営しつつ自分でも現場でコードを書いています。

Apple Vision ProやXRアプリを開発したり、ハッカソンに参加したり技術勉強会を開催するのが好きです。

作品リスト: <https://protopedia.net/prototyper/mouri45>

勉強会(といっても小規模なもくもく会ばかりですが):
<https://connpass.com/user/mouri45/open/>

最近はAIエージェントに興味が出てきており、ブートキャンプでは、XRとAIエージェントを組み合わせたようなアプリの開発を検討中です。

最近ハッカソンで作ったアプリ:
<https://x.com/mouri45/status/1911932780755489108>

これに連携するためにMCP周りも触り始めてます:
<https://x.com/mouri45/status/1915756503396708729>
<https://x.com/mouri45/status/1914601242883727615>

よろしくお願いいたします！

その他やってることや略歴など

【略歴】

1998年にゲームプログラマとしてキャリアをスタート。PlayStation、Nintendo64、Dreamcastなどのゲームの開発に従事。その後、SI業界にて複数のエンタープライズシステム開発プロジェクトのアーキテクトを担当。

2006年に経済産業省管轄のIT人材発掘プロジェクト、未踏ソフトウェア創造事業に採択。

2008年に先端技術によるソフトウェア開発を得意とした技術者集団、株式会社あゆたを創業。2017年に株式会社デジタルアイデンティティ(現 株式会社 Orchestra Holdings【6533】)へ売却。株式会社Sharing Innovations【4178】に社名変更時に代表取締役副社長に就任(2019年退任)

2020年に株式会社TechFirst Leaders創業し、代表取締役CEOに就任。

他、技術勉強会100回以上開催、技術カンファレンス登壇経験、Googleやmixi主催のハッカソン優勝経験、複数のアプリ開発コンテスト入賞など技術者としての活動とスタートアップ企業のCTOや起業家コミュニティ/育成プログラムのメンターなど起業支援/育成の活動を行っている。

【直近のXR関連の活動】

Apple Vision ProアプリのハッカソンVisionDevCampにて、Unity賞とMost Familiar賞を受賞 <https://protopedia.net/prototype/6707>

「TOKYO NODE XR HACKATHON powered by PLATEAU」にて「ARプロゴルファー虎！」がPLATEAU Prize 受賞 / ヒーローズリーグ2024にて特別賞受賞 <https://protopedia.net/prototype/5115>

「enXross HACKATHON」にて「東京ドームシティドリームジャーニー！」がImmersal賞を受賞 <https://protopedia.net/prototype/5322>

「MR HACKATHON 2024」にて「スペシャル忍者ホッケー！」がgonengo賞のちApple Vision Pro日本発売に合わせてリリース
<https://protopedia.net/prototype/5118>

TOKYO NODE OPEN LAB 2024 / XR PARADEにてApple Vision Proアプリ「スペシャルスラッシュ！」および「ARプロゴルファー虎！」を展示
<https://protopedia.net/prototype/6039>

Apple Vision Pro米国発売に合わせて「Spatial Pinball Ninja」をローンチタイトルとしてリリース <https://protopedia.net/prototype/5116>

NEWVIEW SCHOOLに参加し、Spatial Computing時代の音楽プレイヤーをコンセプトとした「Spatial Music Player」のプロトタイプを開発

<https://protopedia.net/prototype/6468>

「小田急線みやげwithARハッカソン」にて未来の旅行をコンセプトとしたApple Vision Proアプリ「箱根温泉珍道中！ with Spatial Computing！」を開発

<https://protopedia.net/prototype/5117>

LODGE XR Talkに5ヶ月連続体験ブースを出展

visionOS Engineer Meetup、XRミーティング、XR CREATORS PITCHなどでLT登壇

【スタートアップ投資】

投資先スタートアップ 14社 内1社上場 (エンジェル投資5社 StokedCapital経由7社 PowerAngels経由1社 その他1社)

Stoked Capital Limited Partner (<https://stoked.jp>)

投資家コミュニティ Power Angels に投資家として参画 (<https://power-angels.com>)

【スタートアップ/起業家支援】

iU 情報経営イノベーション専門職大学 客員教授(<https://www.i-u.ac.jp/>)

経済産業省近畿経済産業局主催U30関西起業家コミュニティ メンター(<https://next-innovation.go.jp/u30/community/>)

超起業学校スタートアッププログラム メンター(<https://lot.or.jp/iessp/>)

スタートアップアドバイザーアカデミー卒業(<https://unicornfarm.jp/saa/>)

その他、スタートアップ企業CTO、顧問など

有野嵐

こんにちは、有野 嵐(ありの らん)です。

Bootcampには初めての参加となります。

バックグラウンド

2025年4月にData Science & Analytics学士コースに必要な履修を終え、6-8月ごろに正式に卒業となります。

現在(この自己紹介の執筆時)は、カナダのトロント在住ですが、2025年の5月中旬には日本に帰国予定です。

この4-5年間は、特にPythonを中心にデータ分析や機械学習モデルの構築に取り組んできました。

ソフトウェア開発、インフラ環境や、その他プログラミング言語 (Golang、Typescriptなど)に関しては、約1年ほど前から独学で進めています。

将来的には、データ分析ドリブンのソフトウェア・システム開発を推進していきたいと考えています。具体的には、分析業務の自動化と最適化を念頭に置いたデータベース設計やアーキテクチャ構築などです。

このBootcampには、自分で実際にソフトウェアを開発する手順を体験して、システム構築の際の包括的な視野と解像度の高い視点を身につけることを目的に参加します。

したがって、持ち込みのアイデア・プロジェクトの開発を目指します。

開発予定のソフトウェアの紹介

デモンストレーション用のレポジトリにて、プロジェクトの概要を公開しています。

ご興味を持っていただいた場合には、<https://github.com/RanArino/demo>より参照ください。

概要:

本プロジェクトは、大量のテキスト・ドキュメント情報を情報の粒度に応じて階層的に構造化し、それをインタラクティブな2D/3D空間上に可視化する「ナレッジ探索・情報構造化プラットフォーム」の開発を目的としています。従来型の線形的な情報整理方法(PDF、Markdown、チャット履歴など)や、粒度が揃わないベクトル検索結果による情報過多問題を解決することを狙いとしています。GoogleのNotebookLMに見られる高度なRAG(検索拡張生成)技術と、NotionやObsidianの柔軟なドキュメント管理思想を融合し、単なる検索を超えた「知識の構造化と活用」を目指します。AIエージェントが多様なSaaSと連携する際の「情報ハブ(仲介役)」となり、「とりあえずデータを渡せば、構造化された知識を出力する」サービスとしてのポジショニングを目指します。

主な特徴:

プラットフォームは、「階層的な情報構造化」「インタラクティブな2D/3D可視化」「自然言語検索と対話型ナビゲーション」をコア機能に据えます。ドキュメント(テキスト、PDF、Web、音声文字起こし等)をベクトル化し、意味的な関連性に応じたクラスタリングと階層構造を自動生成。ユーザーは、概要レベルから段階的に詳細情報へドリルダウン可能であり、AIチャット履歴もGitワークフローのように分岐・統合して整理できます。これにより、対話履歴が「思考の記録」として蓄積・活用可能になります。

技術スタック:

フロントエンドはNext.jsをベースに、Shadcn UI、HeroUI、Tailwind CSS等で直感的UIを構築。2D/3D可視化にはreact-force-graph-3dやThree.jsを使用します。バックエンドはGo言語を主軸とし、API通信にはRESTful APIとgRPC(検討中)を想定。ベクトル検索にはQdrantを採用し、機械学習パートはPythonを利用して次元削減・クラスタリング・将来的なLLM・Embeddingモデルファインチューニングを担います。LLMモデルには、Google Vertex AIを主軸として、OpenRouterの導入も検討し、柔軟なテキスト処理を実現します。

展望:

本システムは、研究者やビジネスパーソン、AIエージェント開発者など、膨大な情報を扱う全ユーザーに対し、「直感的な知識探索」「情報の構造的理解」「新たなインサイトの発見」を支援します。将来的には、RESTful APIや独自プロトコル(MCP)を通じたAIエージェント連携、Chrome拡張やWeb AR機能など、拡張性の高いサービス群を展開予定です。インフラはAWS/GCPを中心に

構築し、認証(Clerk)、サブスクリプション管理(Stripe)、通知機能(Resend)等の外部サービスも組み合わせる方針です。

佐藤 崇史

はじめまして。Bootcamp 3rd からチーム & 持ち込みで参加いたします。
佐藤と申します。

普段はWebやグラフィックの受託業務をしつつ、複数のECサイト運営やクライアントのWeb運用サポートなどをしております。

持ち込み企画

簡単ですが、以下に記載しています。

スケジュールとAIを絡めて、どシンプルで使いやすい(面倒なことはAIがやる)サービスを目指しています。

<https://github.com/shin-corp/3rd-Singularity-Society-BootCamp>

私自身業務で「マイクロプロジェクトを多数同時に回す」というスタイルで仕事をしているのですが、既存のツールではオーバースペックであることが多く、自分にぴったりなプロジェクト管理ツールを欲していました。そして「そのように思う人間が自分ひとりのわけがない。多くの人は苦勞しているはずだ」という思い込みのもと、とにかく自分が使いたいものをつくろうと考えています。

チーム

[@鴨志田達朗](#)

興味のある分野

1. スケジュール管理・共有
 - a. 持ち込みプロダクトですでに着手しているのですが、まさに自分がほしいツールを作ろうとしています。
 - b. AIがスケジュールやプロジェクトの管理を助けてくれるツールを目指しています。
2. 文系おじさんもプログラミングを理解したい
 - a. 私自身プログラミングはまったくできません。AIの登場で、「もしや自分でも作れる??」と思ったものの、思うようにはいきません。そんな私でも、仕事をするうえで技術のことは理解しておかないとまずいという気持ちを強く持っています。でも今さら一から学ぶのもなんか違う。自分でコードを書きたいわけじゃない。そんなところを解決できればと考えています。

経歴

デザイン系の専門学校を卒業後、数年のフリーター生活を経て会社員としてグラフィックデザイナーに。Webデザインやディレクションを学び、2014年に独立。

前職ではデザイン業務から徐々に管理職へ移行し、営業的な業務も担っていました。また、個別の店舗が格安で独自のアプリを利用できるサービスを企画・営業・管理をしていました(すでにサービス終了済)。

独立後はWebやグラフィックデザイン、Web制作ディレクションなどの受託制作のみで収入を得ていましたが、独立2ヶ月後にこのままではまずいと思い、次のアクションの資金獲得ためにアフィリエイトに着手。無事にほどほどの資金をつくることができたので、クライアントワークと並行してECサイトを2店舗立ち上げ、運営しています。

自己紹介 - 森野正博はじめまして！

BootCamp 3rd に参加させていただくことになりました、森野と申します。

現在はフリーランスエンジニアとして、Webアプリケーション・クラウドのインフラ構築など多岐に渡って業務をしています。最近は組み込みも始めました。

主に使用している言語はPython, JS, C++です。最近はGoも書いてます。

プライベートでは、衛星運用のプロジェクトに携わっていきまして、衛星の軌道計算やミッションプランニングにエージェントを組み込めないかと考えるようになり、このプロジェクトができないかなと思っています。

また、アート分野でもエージェントが使えたら面白そうだと考えています。

今回のBootCampでは、特にエージェントを組み込む開発で面白そうなプロジェクトがあれば積極的に関わっていきたいと思います。また、自分のプロジェクトも進めていくつもりです。

エージェント開発・宇宙開発・アートに興味がある方と、ぜひ交流を深められれば幸いです。

よろしくお願いいたします！

永島幹大

エンジニアではありませんが、2年ほど前からPythonや機械学習、自然言語処理を中心に独学で学んできました。

そして生成AI等の技術を活用することで、非エンジニアの自分でも社会にインパクトを与えるプロダクト開発に挑戦できると確信し、今回のBootCampへの参加を決意しました。

テクノロジーの力で、生活をより楽しく、創造的にし、人々の感性や可能性を広げていけるようなプロダクトをつくりたいと考えています！

現時点で具体的なプロダクト案は確定していませんが、以下のようなテーマに強い関心を持っています：

- **Moshi**を活用した、双方向で自然な音声対話システム
- ニューラルネットを用いたヒューマノイドロボットの自律歩行技術

- **Apple Vision Pro**のような空間コンピューティングを活かした新しい体験設計

まだまだ自分一人では限界も多く、技術的にも学ぶことが多いと感じています。

だからこそ、この場で皆さんとアイデアを交換しながら、一緒に面白いプロダクトをかたちにしていけたら嬉しいです。

ご関心のある方がいらっしゃいましたら、ぜひお気軽にお声がけください。

また、自分からもお声がけさせてください！

どうぞよろしくお願いいたします！

宋 龍平

生成AIチャットボットによる依存症支援提供と継続的エビデンス創出プラットフォーム構築という持ち込みテーマで応募しました宋龍平です。3rdからの参加です。

依存症を主な専門とする精神科医、臨床研究者で、ベンチャー企業で治療アプリの開発も行っております。

<https://researchmap.jp/rso>

この持ち込みテーマのベースになった研究論文は以下の2つです。

https://paperpile.com/shared/sfboySlulQhW33fg_q~npPA

<https://paperpile.com/shared/sBwOw5ZYURkehRn~ksPIWuQ>

中学生時にBasic、大学生時にPerlやPHP(当時4でした)、その後15年ほどブランクがあって、ここ5-10年は統計解析コードをRで書いています。最近はClineやDevinを使って書き捨てスクリプトや内輪用Webアプリケーションを作ったりもしています。

どうぞよろしくお願いいたします。

マッコーレー瑛黎奈

マッコーレー瑛黎奈(えれな)と申します。3rdからPR/広報/マーケティングで参加しております。

大学卒業後、外務省国際経済課で2年間勤務し、今秋からシカゴ大学(Booth School of Business)でMBA、ハーバード大学(Harvard Kennedy School)でMPP(公共政策修士)を取得予定です。大学時代はフードライターやインフルエンサーのSNS運用やITコンサルのマーケティングのインターンに従事しておりました。その経験を活かしながら、今回のBootcampでは皆様の活動の魅力や社会的意義の可視化といった側面で貢献できればと考えています。

目標は、新しい価値を生み出す皆様の挑戦を広く発信し、同世代を勇気づけ、挑戦することへのポジティブな連鎖を生み出すことで、社会全体に新たな活力をもたらすことです。

約1年間、どうぞよろしくお願いいたします。

梅原タカオ

こんにちは！梅原タカオです。タカオと呼んでください。

ニューヨーク在住のプロダクトデザイナー／クリエイティブディレクター／イノベーションファシリテーターです。現在はVerizonで、プリペイド携帯ブランドのUX/UI改善や価格設計の最適化を手がけています。

これまで、コカ・コーラ、IBM、モトローラ、デュポン、NYTimes、Virgin Americaなど、世界的企業のブランドデザインに携わり、Amplify (EdTech) では、没入型教育体験のプロダクト開発において、クリエイティブ全体の指揮をとりました。ブランディングからUIデザイン、クリエイティブディレクション、イノベーション戦略まで、幅広く経験を積んできました。

また、独自に研究開発した思考フレームワーク「BreakBias」では、「Divide」「Minus」など8つの視点変換ツールを活用し、企業・教育現場における創造的思考やアイデア創出を支援しています。

常識や思い込みに揺さぶりをかけ、チームや社会に“気づき”と“変化”を起こすことが僕の役割です。

おもしろいこと、ワクワクする仕掛けが大好きで、時には祭りやイベントの空間デザインにも関わってきました。問いを楽しみ、人を巻き込み、創造の熱が伝播していくようなプロジェクトをつくり続けたいと思っています。

ヨハン

今年は個人でアイデアを開発しています。MMORPGのゲーム「Arcanex」を作っています。

このブートキャンプでの私の目標は、このゲームエンジンを構築し、アルゴリズムとAIを使ってコンテンツを生み出すことです。一人で進めるか、興味を持ってくれる人と一緒にコラボレーションしながら進めたいと思っています。特に、AIやアルゴリズムを使ったコンテンツ生成のパイプライン開発に興味があるエンジニアやクリエイターの方を探しています。具体的には、今年中に生成したいコンテンツとして以下を考えています：

- 3Dモデルとアニメーション
- 音楽
- 効果音
- ストーリーナレーション
- NPCの会話
- マップやダンジョンの生成
- NPCのAI

もし上記のどれかに興味があるなら、私のゲームに興味がなくともぜひ連絡してください！たとえば、AIで音楽を生成することに興味があるけどゲームには関わらないという場合でも、ブートキャンプの期間中に一緒にコラボできるかもしれません。

金山佳毅

金山佳毅 (かなやま よしき) と申します。

ソフトウェアエンジニアとして、主に基幹システムの運用開発を行っております。

今回、BootCamp 3rdには持ち込みプロジェクトで参加させていただこうと思っております。

アイデア

以下にβ版のWebアプリケーションをリリースしていて、以下の機能開発＋モバイルアプリ開発をこのBootCampで行おうと思っております。

<https://twolife.jp/introduction>

■概要

家庭向け生活マネジメントアプリ

■機能

可処分時間の最大化を測るための、非コア家事の効率化アプリ

■開発予定

- ・全てのアプリケーションの共有機能
- ・通知機能(メール、Line)
- ・家計簿機能
- ・レシピ機能
- ・ビュー、コントローラAI化
- ・iOSアプリ
- ・Androidアプリ

現状個人開発を行っていて、もし興味を持ってくださる方がいらっしゃいましたら、ぜひ一緒に開発できればと思っています！

自分の貢献できること

ソフトウェアエンジニア歴6年です。

Nuxt.js、Vue、Typescriptで開発しているので、その面で貢献できます。

また、Python、Java、C++等の経験もありますので、こちらも貢献できます。

金子 志宗

はじめまして。

第3回 BootCamp に個人参加で、プロジェクト持ち込みの形で参加させていただきます、金子 志宗 (かねこ よしむね) と申します。持ち込みプロジェクト「Another Hour」を持ってきました。興味のある方、是非お声がけください。

また、興味や情熱が重なるものがあれば、他のプロジェクトの参加協力も是非させていただきたく思っています。

持ち込み企画:「Another Hour」

時間という普遍的な概念に挑戦するプロジェクトです。

- コンセプト

- 多くの人が一度は「1日にもう一時間あったらどうか」とは考えたことがあると思います。それを、実現する世の中をつくります。「Another Hour」は、あなたの1日の時間スケールを自由に設定できるシステムです。まず、ユーザーは主要な活動時間として「Scaled 24」の長さを実時間で定義します。この「Scaled 24」期間中、時間は設定に応じてスケール(圧縮・伸長)されて表示・経過します。その後、実世界の24時(0時)までの残りの時間は、実時間で進む特別な「Another Hour」として活用できます。時計、タイマー、スケジューラーなどのツール群が、このパーソナルな時間管理をサポートします。
- 別の時間軸で動くというのは、それだけでワクワクします(厨二病をこじらせてるという部分は否定できないですが)。そして微妙に早く進む時間、の中に生きるというのは、現実的なメリットがあると感じています(運動選手のオーバースピードトレーニングのように神経系の動員を強化する効果など)。
- 現状デモ版が動いています。リンクから是非見てみてください。
 - 稼働中デモアプリ: <https://anotherhour2.replit.app/>
 - GitHub: <https://github.com/kanekop/another-hour> (READMEに詳細記載)

- **BootCamp**での目標:

このAnother Hour。自分としては、非常に面白いコンセプトだとは思っていますが、このAnother Hourタイムゾーンを楽しんで生活できる基盤をつくらないことには面白さすら伝わらないと感じています。そのために以下の環境を提供できるようにしたいです。

- a. Another Hour クロックとして誰もが目に見える形のデモをWebサービスとして提供(今ここ)
 - b. ウェアラブル版Another Hour デバイス開発 (watchOSでのアプリ、ARグラスに常にAnother Hourを表示する機能等)
 - c. 通常の24時間、Another Hourタイムゾーンの2つの時間軸を繋ぐスケジューリングエンジン開発。Google Calendarのアドオンや、Another Hourとコンバージョン機能を持つスケジューラー
 - d. 上記の1, 2, 3が実現した上で、この新しい時間感覚を実際に試し、フィードバックし合える場を作りたいです。(例: 通常の時計機能を一切外して生活する通常のタイムゾーンデトックス合宿 / 常にAnother Hourのタイムゾーンで営業しているカフェ / Another Hourコンセプトと24時間コンセプトが対立する世界の小説、など)
- 私のできること
 - 英語の口頭でのコミュニケーション
 - Replit と 生成AI(ChatGPT/Gemini)を駆使した迅速なWebサービス開発(いわゆるバيبコーディング)

上妻優生

:world_map:企画

Psychogeographic Guide

私は、現代において アンマッチングこそがマッチングを拡張する鍵だと考えています。

行き過ぎたテクノロジーによる最適化は、欲求と個性を“同じ型”に押し込み、驚きや不安、好奇心といった感情の高まりを奪ってしまうと感じています。

そこで、目的地を入力しなくても使える“漂流”の体験を開発します。

このアイデアは、1957年にシチュアショニストたちが制作した
Psychogeographic Guide of Paris — 都市を「欲望や退屈、緊張が渦巻く感情の島」として切り分け、機能主義的地図が強いる均質な動線をずらした試み — から着想を得ています。

彼らは日常の移動そのものを創作の場へ転換し、「芸術＝生活」を実践しました。

本プロジェクトはその精神を継ぎ、漂流体験で得られる“アンマッチング”によって機械化された都市生活（観光）を更新し、都市空間を再解釈する体験を届けます。

紙上のコラージュを モバイル上のリアルタイム“ルート・コラージュ”へと拡張するのがねらいです。

:closed_book:基本情報

:writing_hand:スキル

- フルスタックエンジニア: 主にweb系
- デザイン: 体験起点のビジネス戦略構築
- **PM**: エンジニア観点が多少強めですが・・・
- **EM**: 大規模組織に所属していた経験から

Yuki Agatsuma

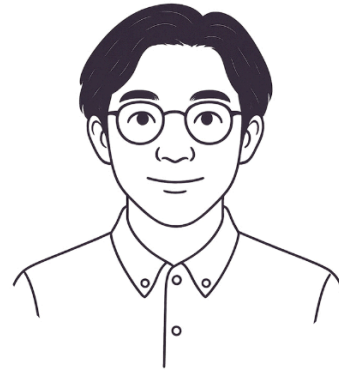
上妻 優生

🌐 <https://portfolio-yukiagas-projects.vercel.app/>

✉ yukiagatsuma@gmail.com

☎ 080-1233-8815

🏠 副都心線 北参道駅



私について

チームラボ株式会社、個人事業主、ワンダートランスポートテクノロジー株式会社（WTT）での活動を通じ、フルスタック開発で培った実装力を基盤にプロジェクトマネジメントとデジタル戦略推進をリードしてきました。

受託案件・自社開発・アートプロジェクトなど多様な現場で、本来的にあるべき体験を設計・実装する洞察を磨き、ユーザー体験向上と業務プロセス効率化を実現。

現在はWTTで貸切バスDXを中心に新規事業の立ち上げとMVP開発を推進しつつ、個人事業主としてプロダクト開発と技術顧問業務に注力。技術知見と構造的思考を基盤に、戦略立案・体験設計・デザインを含めたプロダクト開発をワンストップで提供し、長期的な事業成長を支えます。

2024 - 現在

ワンダートランスポートテクノロジー株式会社
プロダクト開発マネージャー / プロダクトオーナー

2016 - 現在

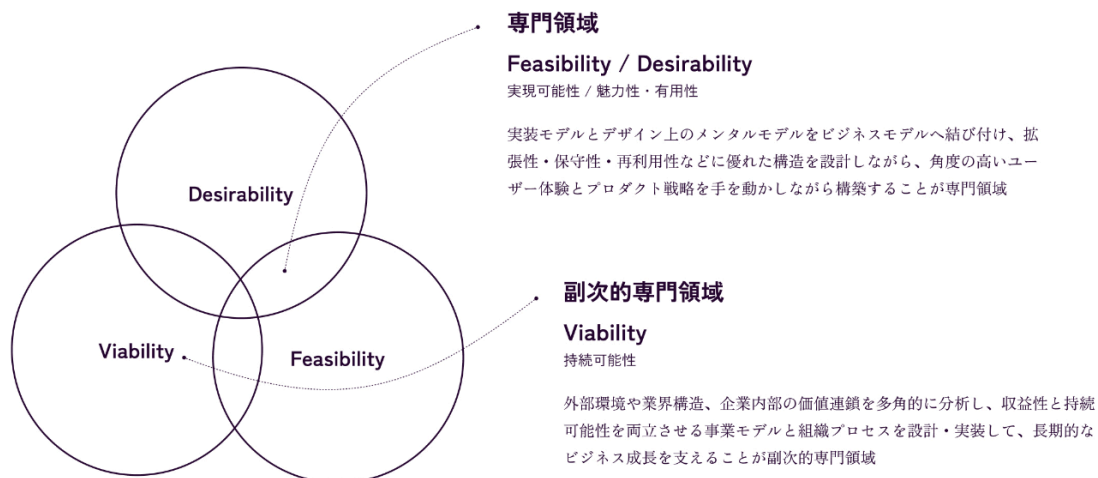
フリーランス
フルスタックエンジニア / デザイナー / PM

2018 - 2024

チームラボ株式会社
フルスタックエンジニア / エンジニアリングマネージャー

2012 - 2017

NIPPON EXPRESS HD株式会社
人材開発 / 人事



:bookmark_tabs:略歴

- 現在は友人の[WTI](#)という会社で貸切バスを3クリック以内に手配できるプラットフォームをAI使って開発中です
- 元チームラボ、フロントエンド寄りのフルスタックエンジニアをしていました
- 詳細は[こちら](#)でご確認いただけます

:disguised_face:趣味

- 料理: たまに友人のバーでシェフをやっています
- 音楽: [Podcast](#)で色々と語っています
- 瞑想: とある流派で瞑想を習っています
- 蒸留; 水蒸気蒸留という手法で蒸留してます

川橋博昭

みなさま、はじめまして。

個人で参加します、川橋です。

今回、初めての参加となります。仕事ではソフトウェアの技術営業をしています。

また、個人事業主として、web3アプリやNFTやトークンの発行もしています。

プログラミングを学び始めて3年ほどです。今回の活動を通じて成長していければと

思います。よろしくお願いします。

主にはopneaiなどのツールを使い、リアルタイムにデータ分析してくれるAIアプリ開発を考えています。

これからどうぞよろしくお願いします。

武藤駿嗣

自己紹介武藤駿嗣(むとう しゅんじ)と申します。

普段はIT会社でWebアプリケーションエンジニアとして、教育系の新規事業案件のシステム開発に携わっています。

現在は主にフロントエンドとインフラを担当しています。

同じ熱意を持った方々と1年間で世に出せるプロダクトを作りたいと思い、今回参加させていただきました。

目標としては、1年間で実際のユーザがいるところまでプロダクトを作り上げたいと考えています。

具体的なテーマはまだ決めていませんが、一番興味があるのはエッジデバイスを使ったローカルLLMのプロダクトです。

ハードウェアの経験は豊富ではありませんが、以前から興味を持っており、この機会に挑戦してみたいと思っています。

一方で、スキル適正としてはWeb系なので、自分の能力が活かせるようなプロジェクトにも関心があります。

1年間という期間で実用的なプロダクトを作り上げるべく頑張りますので、どうぞよろしくお願いいたします。

平澤寅庄

平澤 寅庄（ひらさわ とうしょう）と申します。

BootCamp にはチーム & 持ち込みプロジェクトで参加します。

自チームのプロジェクトに留まらず、多くの方との議論を通じて勉強させて頂けると幸いです。

バックグラウンド

2011-2018: 新卒で [Outlook Consulting](#) に入社。リードエンジニアとして製品開発や開発プロセス改善に従事。主に C#/HTML/Javascript を使用して、Microsoft 基盤（Windows, SQL Server, SharePoint など）上のパッケージアプリケーション作成を行った。

2018-2024: 情報科学の博士課程を修了。専門は自然言語処理（特に機械翻訳）。Python を用いたデータ分析やモデル構築、クラウドソーシングや LSP (Language Service Provider) を用いたデータ作成に取り組んだ。

2024-現在: 研究所にてリサーチャーとして在籍する傍ら、[スタートアップ](#)のPdMも務める。Science for Science や AI for Science の研究に従事。研究の他に、GPU向けの大規模推論基盤やRAG基盤の整備・管理を行う。また、複数の大学に客員研究員として在籍している。

プロジェクト概要

AI 技術を用いて弁理士が行う業務を自動化・支援する『AI 弁理士』サービスを開発しています。将来的には、多様な検索（キーワード、類似文献、書誌情報、特定セクション等）による先行技術調査、請求項の構成要件比較・分析、特許査定確率予測、侵害リスク分析、価値評価などの機能を網羅する予定です。

BootCamp では、特許特有の言葉遣いに不慣れな技術者や研究者の皆様が、普段お使いの技術用語で、直感的に精度の高い先行技術調査を行える機能を提供することを目指します。これにより、複雑な特許調査のハードルを劇的に下げ、アイデア創出や研究開発を加速させます。

山崎智則

はじめまして！山崎智則と申します。

ハッカソンは今回が初挑戦となります。

普段はインフラエンジニアとして、社内のクラウドCoEの業務に携わっていますが、

この機会を通じて「動くものを形にする」ことにチャレンジしたいと思っています。

ハッカソンでは、

「生成AIを活用したキャラクターおもちゃの開発」に取り組む予定です。

子供たちがキャラクターと楽しく会話できれば、

遊びながら自然と語彙力や言葉のキャッチボールをする力を育むことができるかもしれません。

そして、夢中になってくれたら、親(私)にとっても大きな助けになるはずです。

また、周りのお友達やパパ友・ママ友に見せたときに、みんなで一緒に盛り上げられる存在にもなれるのではないかと考えています。

個人での開発を予定していますが、Slackで皆さんの進捗を見ながら刺激を受けつつ頑張りたいと思います。

ハイエンドPCを新調したので色々試せる準備はできています。

まだまだ拙い部分も多いですが、どうぞよろしくお願いいたします！

自己紹介 - 杉山大知現在、東京都在住で、ワークフロー系saas「Yoom(ユーム)」(<https://lp.yoom.fun>)にてソフトウェアエンジニアとして働いております。

高等専門学校(高専)で電気電子工学を専攻し、卒業してから現在までの約6年間、ソフトウェアエンジニアとして活動してきました。

幼少期から「自分の作ったもので誰かに喜んでもらいたい」という想いを持ち続けており、それが現在の活動の原動力となっています。

この度、「Singularity Society BootCamp 3rd」に参加させていただききっかけとなったのは、中島さんのメールマガジンで拝見し、応募しました。

役に立つプロダクトを作り、グロースさせるという一連のプロセスを経験できれば最高だなと思ってます！

どうぞよろしくお願いいたします。

貢献できること

技術に関しては好き嫌いなく必要であればキャッチアップすればなんとかなる精神でおります。

強いて言えば、AWSを用いたアーキテクチャ設計とruby(Ruby on Rails)が得意です。

RAGを使った開発経験もあります。

周りからポジティブなコミュニケーションが強みと言われることがあるので、チームの緩衝材のような役回りができると思います。

菅家 俊太

KankeShunta

フリーランスエンジニアとして働いています！

anytimeのジムに行くのが趣味です

最近登山を始めました！ 先日は高尾山に行ってきました

ブートキャンプでは一時面接はかどる君のサービスを開発、提供し、改善していきたいと思っています。

どうぞよろしくお願いいたします 

自己紹介_秋山剛秋山剛 (あきやま つよし) と申します。

個人で参加しております。

普段はwebアプリエンジニアとして、主にフロントエンドおよびモバイルアプリの開発を担当しています。

興味のある分野は画像分類です。例えば、画像分類モデルを組み込んだエッジデバイスを街中に配置し、狂犬病にかかっている猫や犬を検出するようなアプリの開発を構想しています。

これから1年間、よろしくお願いいたします！

自己紹介(松本一将)はじめてまして。松本一将(まつもとかづまさ)と申します。

AIを活用したプロダクトを作りたいと思ひまして、プログラムに参加したいと思ひました。

TypeScriptが得意なので、フロントエンドもバックエンドも両方TypeScriptであれば何かしら作ることができます。

よろしくお願いいたします。

廣田裕介

はじめてまして。Bootcamp1st, 2ndから継続参加の廣田です。3rdでも継続参加、メンターとして参加させていただきます！

プロジェクトは、オンラインショップ向けのAI native CRMの開発です。E-Commerce領域でイノベーションを起こし、本領域における日本発ユニコーン企業を創業したいと考えております。次の5年でグローバルマーケットにおける生成AI分野におけるアドバンテージを獲り、将来の日本がテック競争力のあつる明るい未来を創ることにチャレンジします。

【略歴】

2018年4月～2025年3月: 新卒から7年間Amazon Japanで
Consultant→PM→PMM→MMに従事していました。

2024年3月～現在 株式会社Neuron Xを創業し、オンラインショップ向けのAIエージェントを開発しています。

詳細は[Linkedin Profile](#)をご参照ください。

【貢献できること】

- E-commerce(EC)における専門性
- EC領域のオートメーション、マーケティング、パーソナライゼーションにおける専門性
- Amazonでのエンジニア、デザイナーとのプロダクト開発経験
- グローバル(Amazon US, EU, APAC)でのプロジェクト経験
- プロダクトのGo To Market戦略の策定、実行
- VCや投資家とのコミュニケーション、ネゴシエーション、資金調達
- 米国トップVCのアクセラでの知見シェア
- メンターとして、上記のナレッジ、ノウハウ、人の紹介など。

【Profile】

- [Linkedin](#)
- [Github \(hiro-yuske\)](#)

兒玉 涼

兒玉涼(こだま りょう)と申します。

Twitterで中嶋さんの投稿を見て参加しました。

普段はAIベンチャーで受託案件のプロジェクトマネージャーをしています。

元はITインフラの会社で営業やSEをしていました。

現在は業務でコーディングをする機会はありませんが、LLMが好きでたまに趣味でLLMアプリを開発することがあります。ChatGPT以降は日々AI系のニュースを追いかけています。

今回は、ブラウザ拡張機能を使ったブラウザエージェントを作ろうと思っています。

Clineみたいなインパクトはないと思いますが、日々の仕事が楽になるようなオープンソースが形になれば良いなと思っています。

よろしくお願いします！

藤田 修平

初めまして、藤田 修平(ふじた しゅうへい)と申します。

ソフトウェアエンジニアをしております。

今回はデジタル眼精疲労対策アプリの開発に取り組めます。

日常的に長時間モニターを使う中で、目の疲れや集中力の低下が深刻な課題だと感じました。

アメリカ眼科学会が推奨する「20-20-20ルール」を効果的に習慣化する仕組みを考えています。

単純なタイマー機能に留まらず、ユーザーの作業状況を把握し最適なタイミングで休憩を促す仕組みや、ゲーミフィケーションによる習慣化支援を計画しています。

将来的には、Apple Watchなどのヘルスデータを活用し、1日の集中力や活動状況を推定し、眼精疲労を超えた総合的なプロダクティビティ向上アプリへの進化を目指します。

テクノロジーを通じて色々な課題解決に挑戦する皆さんと交流できることを楽しみにしております

田澤博康

東京慈恵会医科大学4年の 田澤 博康(たざわ・ひろやす)と申します。

持ち込み企画「バーチャル AI お医者さん」で参加いたします。(カッコいい名前も募集中)

プロジェクト概要 — バーチャル AI お医者さん

ビジョン アニメ風の AI 医師アバターと "気軽・正確・安心" に会話できる体験を提供し、将来は VR/AR にまで拡張して どこでも "かかりつけ AI ドクター" を実現する。

核心機能

1. 緊急度判定 (トリアージ)
2. 診断支援 — 症状から鑑別疾患を提示
3. 服薬アドバイス
4. 対人ハードルの高い相談 (メンタル・見せにくい部位 など)

問題提起 (Pain)

- 予約・費用・心理的ハードルが高い既存オンライン診療
- そもそも 人間に診察されたくない / 人と関わりたくない 層の取り残し

ターゲットユーザー像

- 忙しい社会人
- 軽症で受診をためらう若年層
- メンタル相談をためらう人

- 病院そのものに抵抗のある人

差別化ポイント

- 自然言語でのシームレス対話 **UX** (選択肢ポチポチではない)
- アニメ調 UI & 高 EQ で孤独感をケア
- “裏切らない味方”となる伴走型 AI

これまでの実装成果

項目	進捗
3D アバター表示	VRoid Studio → Unity 表示済み
音声合成 & リップシンク	VOICEVOX で生成、Unity で同期
デプロイ	GitHub Build で動作確認 https://github.com/hiroyasu5/Virtual-AI-Dr

技術スタック & 体制

領域	技術 / ツール
3D & モーション	Unity
音声認識 / 生成 & NLP	Python, OpenAI API (Whisper / ChatGPT / Voicevox)

開発メンバー コード初心者エンジニア 2 名 (私 + 友人)

医療監修 研究室指導医 1 名 (予定)

ロードマップ

短期

- Unity で Whisper → ChatGPT → Voicevox の通信を実装し、リアルタイム対話を実現

中期

- 表情パターン／細かな Viseme 制御
- キャラのポージング (うなづく・考える・喜ぶ) 追加

長期

- VR / AR 展開 & 個人最適化されたパーソナル医師 AI

求めるサポート

求めているサポート

1. 患者データの保護に関する知見のある方 (長期的に必須)
将来的に避けて通れないテーマとして、医療データのセキュリティやプライバシー保護の専門性をお持ちの方にぜひ関わっていただきたいと考えています。
2. 開発面での支援 (短期的・実務的)
コード実装やアイディア面で詰まることも多いため、実装の壁打ちや技術的な相談に乗ってくださるエンジニアの方にサポートいただけるととても心強いです。

 アドバイザー・メンター大歓迎です！

ご覧いただきありがとうございます。ご意見・ご助言をぜひお聞かせください！

新井イエンセン 維人

アライイエンセン コレヒト

はじめまして！アメリカ在住の新井イエンセン 維人（アライイエンセン コレヒト）と申します。

FP&Aと呼ばれる職種が長く、自分の仕事の一部をAIに置き換える為に社内で立ち上げたプロジェクトの内、守秘義務に違反しない部分を持ち込みプロジェクトとして今回応募しました。

具体的には売上及びコスト（製造原価と販管費）の差異分析の自動化で、ERPシステムから抽出できるハードデータに、より信頼度の劣る社外データを連動させる形でより深い分析ができるようにする予定です。

既に部分的にPoCはあり、社外のソフトウェアベンダーともMockを基に話したのですが、やりたいことを一気通貫してできるソフトウェアが現時点で見つからないことから、自分で作ってしまおうと判断した次第です。

自分の持ち込みプロジェクトに注力する予定ですが、折角コミュニティに属して皆さんの知恵や経験も拝借することになると思いますので、以下お力添えできる可能性がある内容も記載します。

- ・大企業への導入の際にハードルとなりうる点の確認
- ・SNSアフィリエイト（5万人以上のアカウントを個人で運営していた時期があります）

- ・欧州10年、中国/アメリカ各1年住んでいた経験があるので、グローバル展開を検討している方の相談
- ・ファイナンスの観点からの意見

よろしくお願いします！

大門 恭平

おおもん きょうへい
と申します。

普段は、全国約40か所のリハビリテーション病院・介護施設を運営する医療法人にて、DX・AI活用を推進する部署の責任者を務めております。エンジニアではありません。これまでは理学療法士として10年以上、臨床現場で働きつつ、大学院で脳やVRを研究しておりました。

今回は、研究員の@濱嶋とチームを組んで参加しております。

私たちは、リハビリ病院におけるセラピストの業務負担を軽減するプロジェクトを進行中です。

その一環として、セラピストの指導業務を支援するAIアプリ「リハビリテーション分野のセラピストの臨床思考を育むパートナー」の開発準備を進めており、一部PoCも実施しています。

1年後に実用的なプロダクトを完成させることを目標に、本プログラムへ参加いたしました。

どうぞよろしくお願いいたします。

濱嶋真弘

濱嶋真弘(はまし まさひろ)と申します。

普段は、全国約40か所のリハビリテーション病院・介護施設を運営する医療法人にて、DX・AI 活用を推進する部署の一般職員(研究員)兼広報担当として務めております。

今回は、所長の [@大門恭平](#) とチームを組んで参加しております。

ちなみに私はエンジニアではございません。これまでは理学療法士として5年ほど、病院(臨床現場)で働きつつ、職場とは関係の無い個人的な活動としてSNS発信を行ってきました。(現在Instagram6万人ほど)。その後、現在の職場に移りました。

職場の転籍をきっかけにAIに関わるプロジェクトに興味を抱いた次第です。

以下、大門と同じ紹介文となります。

私たちは、リハビリ病院におけるセラピストの業務負担を軽減するプロジェクトを進行中です。

その一環として、セラピストの指導業務を支援する AI アプリ「リハビリテーション分野のセラピストの臨床思考を育むパートナー」の開発準備を進めており、一部 PoC も実施しています。

1年後に実用的なプロダクトを完成させることを目標に、本プログラムへ参加いたしました。

どうぞよろしくお願いいたします。

自己紹介_濱嶋真弘濱嶋真弘(はまし まさひろ)と申します。

普段は、全国約40か所のリハビリテーション病院・介護施設を運営する医療法人にて、DX・AI 活用を推進する部署の一般職員(研究員)兼広報担当として務めております。

今回は、所長の [@大門恭平](#) とチームを組んで参加しております。

ちなみに私はエンジニアではございません。これまでは理学療法士として5年ほど、病院（臨床現場）で働きつつ、職場とは関係の無い個人的な活動としてSNS発信を行ってきました。（現在Instagram6万人ほど）。その後、現在の職場に移りました。

職場の転籍をきっかけにAIに関わるプロジェクトに興味を抱いた次第です。

以下、大門と同じ紹介文となります。

私たちは、リハビリ病院におけるセラピストの業務負担を軽減するプロジェクトを進行中です。

その一環として、セラピストの指導業務を支援する AI アプリ「リハビリテーション分野のセラピストの臨床思考を育むパートナー」の開発準備を進めており、一部 PoC も実施しています。

1年後に実用的なプロダクトを完成させることを目標に、本プログラムへ参加いたしました。

どうぞよろしくお願いいたします。

渥美嘉樹

渥美嘉樹(あつみよしき)と申します。個人で参加させていただいております。

〈自己紹介〉

今年の1月まで、静岡県菊川市で市議会議員をしておりました。現在は、「選挙ドットコム」という選挙プラットフォームを運営する、[イチニ株式会社](#)でシステム開発部に所属しております。

プライベートでは、一般社団法人デモテクという団体で、民主主義のアップデートに挑戦しています。

〈プロジェクト案〉

1.AIボートマッチ

概要: 立候補者の政策や経歴などを学習して、有権者の質問に答える、或いはおすすめの候補者を提示するChatbot

現状: 選挙公報を学習させた簡易なものを既に作成済み。

<https://demotech.jp/votematchi/>

改善案: 選挙公報以外のリソースの活用や、リソース収集の自動化、より中立性・正確性の高い回答など

2.政治家の一般質問データベース

概要: 政治家の最も重要な仕事である「一般質問」の内容をデータベース化し、有権者に分かりやすく提供する

現状: 人力でタイトルのみをデータベース化し、LookerStudioダッシュボード化したものを作成済み。<https://demotech.jp/local/shizuoka/kakegawa2021/>

改善案: データベース化の自動化、タイトル以外情報の収集、AIを活用したより分かりやすいUIなど

3.その他

日本の民主主義をアップデートに繋がるあらゆる取り組みを実現したいです

〈アピールポイント〉

上記のような、政治分野へのプロジェクトに興味のある方は、一緒に取り組むことができれば嬉しいです。政治分野の知識を共有することができます。

自己紹介_對馬啓太對馬啓太(つしまけいた)と申します。個人で参加しております。

コンサルティング会社やスタートアップを経て独立し、大企業の新規事業をサポートするコンサルティング会社の営業やプロジェクトのお手伝いをするかたわら、自分のプロダクトを作りたいと思い、今回の持ち込み企画を少しずつ進めていました。ちょうどブートキャンプの募集が開始されたところだったため、自分の経験程度で大丈夫かなと不安に思いながらも、思い切って応募をさせていただきました！

今回のプロジェクトでは、エッジデバイス上で稼働する音声ベースの対話ツール(PokePalと呼んでいます)を作り、介護施設の入所者との会話や会話の記憶、呼び起こしを通して、介護士さんの業務サポートを行えるようなプロダクトを開発したいと考えています。プロダクトの導入先は、自分のキャリアの経験上イメージが湧きやすい介護施設や病院を最初に考えています。

*このようなイメージです。

<https://www.keihanna-fair.jp/2021/exhibition/wp-content/uploads/2021/10/cd94b10dc94b8ff2274a33e1d3e39ac7.pdf>

広くエンジニアリングという意味では病院建築に関わっていたこともあります
が、ソフトウェアもデバイスも初めての経験なので、まずは動くものを作りたい
と思います。

どうぞ宜しくお願い致します！

後雄大

普段はAIベンチャーでソフトウェアエンジニアとして働いています。

前回のGraphAIハッカソンに参加し、こちらのブートキャンプを知り、参加させていただくことにしました。(ハッカソンでは高橋裕樹さんとAI-podcasterのweb版を開発しました)

今回のBootCampには、個人参加・プロジェクト持ち込みの形で参加させていただきます。

BootCampで探求したいプロジェクトアイデア:

AI技術を活用して具体的なビジネス課題を解決するプロダクト開発に挑戦したいと考えています。現時点では以下のアイデアに強い関心があり、BootCampを通じて1つ以上のプロトタイプを実装し、技術面とビジネス面の両方から実現可能性を探求したいです。

1. ソフトウェアQA(品質保証)のためのAIエージェント開発:
 - a. コンセプト: ソフトウェア開発におけるQAプロセスを、自然言語指示でテストケース生成・実行でき、UI変更にも自律適応するAIエージェントで効率化・高速化します。最新LLMをネイティブ活用し、高度な自律性と柔軟性を目指します。
2. AI音声詐欺検知サービス:
 - a. コンセプト: AIによる音声合成技術を用いた詐欺が増加する中、それをリアルタイムで検知し、被害を未然に防ぐソリューションを開発します。
3. 歯科・医療クリニック向け予約管理AIエージェント:
 - a. コンセプト: 電話や窓口での予約・スケジュール調整といったクリニックの事務作業をAIエージェントが代替し、人件費削減と患者の利便性向上を実現します。
4. AI時代のコーディング面接システム:
 - a. コンセプト: LLMの登場により、エンジニアにはAIを活用した設計・開発・レビューの能力が求められるようになって考えています。そのようなAI活用スキルも含めた技術力を評価する次世代のコーディング面接システムを開発します。

また、プロダクト開発と並行して、「AIネイティブな企業組織運営」にも強い関心があります。

上記のアイデアのいずれかが事業として成立する確証が得られたら、営業、経理、法務、マーケティングなど、あらゆる業務を可能な限りAIで自動化し、最小限の人的リソースで運営する会社を起業したいと考えています。

私のスキル・できること:

- クラウド・インフラ構築:
 - AWS/Azureを活用したクラウドインフラ設計・構築
 - TerraformによるInfrastructure as Code実装
- Webアプリケーション開発:
 - Python/FastAPIによるバックエンド開発
 - Next.js/TypeScript/Reactによるフロントエンド開発
- LLM・AIエージェント開発:
 - LLMを活用したRAGシステムや、AIエージェントの設計・開発
 - AIツールを活用した開発効率化
- 機械学習・データ分析:
 - 機械学習モデルの構築
 - データパイプライン構築・ETL開発

私の苦手なこと・できないこと

- プロダクトの開発以外のこと全般
- 開発しようとしているプロダクトの各ドメインに対するドメイン知識は現状そこまでない

これらのプロジェクトアイデアや、「AIネイティブな組織運営」というテーマに興味を持っていただけの方、ぜひお気軽にお声がけください。ぜひ、皆様とディスカッションさせていただきたいです！特に苦手なことに関してはアドバイスいただきたいです！

どうぞよろしくお願いいたします！

山本耀司

Edited 1 month ago

View onlyShare

自己紹介: 山本耀司

PXL_20250205_113201585.PORTRAIT (2)のコピー.jpg



アカウント:

GitHub: <https://github.com/yoji0806>

Qiita: <https://qiita.com/Yoji0806>

LinkedIn:

https://www.linkedin.com/in/yoji-yamamoto-029bb0185/?locale=ja_JP

X: <https://x.com/YojiYamamoto806>

Yy (@YojiYamamoto806) on X, From X (formerly Twitter)

Yy (@YojiYamamoto806) on X

"自己紹介的なツイートまとめ"

<https://t.co/qLCErpObh6>



X (formerly Twitter) | Added on May 3rd

社会課題/学問×ビジネスの領域に強く惹かれます

エンジニア歴は6年（1998年生まれ）

個人での[ホテルの伝票システム開発](#)から始まりました。一番経験が多いのはデータサイエンス/AIですが、他にもアプリ/バックエンド開発、データセンターでのLinuxサーバー/ネットワーク構築などの業務経験もあります。

今は、個人案件を受けながら[自治体向けの防災ソフトウェア](#)のサービス事業立ち上げ中です

働いた後は、神戸大学経済学部で数理モデル/ゲーム理論を用いた「[権力分立の堅牢性](#)」を研究していました。

他にも、

より公平で効率的な大学授業分配アルゴリズムの開発（900名規模で実運用中）

AIによる歴史データの構造化

因果推論 を用いた研究をしていました！

他にも、幾つもの個人プロジェクトが動いています。[GitHub](#) や [X](#) をご確認ください！

馬術/バスケットボールのAIコーチング

論文の繋がりから学問の発展を可視化するプロジェクト

エイ型の水中スーパースーツ

社会的な災害用備蓄率を上げるための、防災シミュレーター

現実と繋がった、生徒のMotivation-Drivenな教育（コンテンツ + 学習ツール開発）

...etc.

プロジェクト関連でも、興味本位でも是非気軽に連絡ください！！！！

このキャンプではメンバーだけでなく、知り合い/友達も増えるととても嬉しいです😊

島根に在住, ときどき広島と東京にいます！

↓BootCamp#3 で開発するソフトウェア(案)について

完全自動で「何にどれだけ時間を使っているかを可視化する」ソフトウェア

<https://github.com/yoji0806/next-toggl-track/tree/main>

倉本大輝

倉本大輝(くらもと たいき)と申します。

個人で参加してます。

普段はメインフレームのデータをクラウドへ移行する
システムの構築や要件定義などに携わっています。

仕事柄、自分で手を動かしてシステムを開発する機会が
少ないのですが、AIの手を借りながら自分でもシステムを
作ってみたいと思い、参加させていただきました。

今回は「Mi-Ha(ミーハー)」というアプリを作りたいと

思っています。

ワールドカップの時にだけサッカーを見る、WBSの時にだけ野球を見る、そんな今旬のもの、有名なものだけを知りたい人に有名な選手や、チーム、話題の映画や何らかの賞をとったものなど、自分が気になったジャンルの「ミーハー」になる手助けをしてくれるアプリを作りと考えています。

アイデアだけではなく形にするべく参加させていただきました。
未熟者ですがよろしくお願いします。

田中裕一郎

はじめまして、持ち込み企画で参加させていただいています。
普段はデータサイエンティストとして働いているのですが、1からAIプロダクトを作ってみたいと思い、参加させていただきました。
ロールはPM(機会があれば、データサイエンティストとしても)を希望しており、主にアプリ開発のできるエンジニアの方とご一緒できましたら幸いです。よろしくお願いいたします...！

略歴

東大大学院で修士号(工学)を取得し、新卒で総合エネルギー会社に入社。

同社はLNG調達・基地での貯蔵・エンドユーザーへの販売まで、エネルギー（LNG・電力）のバリューチェーン全体を保有する垂直統合型ビジネスを展開する企業ですが、データサイエンティスト兼ビジネスコンサルロールで、バリューチェーンの最適化を志向したプロジェクトの推進に携わってきました。

最近では生成AI関連のPJにも多数携わっており、独自RAGアプリの開発や業務高度化を目的としたアプリ、エージェントに代表されるの新技术の検証なども手を動かしながら、積極的に検討しております。

提供できるスキル

ビジネス系

- プロジェクトマネジメント

- データ活用事業検討

- 会計・ファイナンスの基本的な知識

データサイエンス系：一通り

- AIモデル実装（回帰・分類・時系列など）

- 統計分析（要因分析・効果検証など。統計検定1級保有。）

- 可視化（グラフ・ダッシュボード作成）

- Python, R, SQL, Git, Azure

エンジニア：少しだけ

- StreamlitとLLMを用いた簡易なWebアプリの構築経験がある程度です

- （フロントもバックもコードはなんとなく読めますが、スクラッチで書けはしません...）

- アプリ開発にはGithubを活用しています

アイデア

1. 旅行コンシェルジュ（スマホアプリ）

休みが取れそうだけれど、行先調査から宿・レストラン・レンタカー・アクティビティの空き確認、旅程作成、予約までを手間なく行いたい人向けのアプリ。

アプリ機能のイメージ

生成AIで対話形式にユーザー要件(予算・日程・目的など)をヒアリング要件に基づき行先やプランをレコメンド、空き検索から予約までワンストップで提供

LLMと旅行サイトAPIを組み合わせ、UXを重視

利用者のフィードバックやSNS情報を活用し、Netflixのようにレコメンドアルゴリズムを随時更新

ユーザーが増えるほど、また個人が使うほど、レコメンドの精度が高まり、類似サービスへの競争優位性を確立

ビジネスモデル

基本無料のフリーミアムモデル

有料オプション機能の提供

旅行サイトからのアフィリエイト収益

プラットフォームが成長すれば広告収益も想定

役割想定

私はPM兼データサイエンティストとして全体統括、MVP要件検討、レコメンドアルゴリズム構築を担当

エンジニアの方にはチャットアプリ開発をお願いしたいと考えております。

2. AIコンサルタント(Webアプリ)

企業がAI活用プロジェクトを進める際、必要となるビジネスコンサル・データサイエンティスト・エンジニアの業務をAIとの対話をベースに一気通貫で遂行できるSaaS。

(課題意識: つらつらと書いてしまいました)

世の中にデータがさらに蓄積されていく中で、AIの活用のニーズはさらに高まることと思います。

そんな中、上記のケイパビリティを持った人材を揃えてPJをクイックに進めるのは大企業でも容易ではなく、外部ベンダーに頼らざるを得ず、金銭的・時間的コストが膨大にかかってしまう課題を感じているはずで、それを解決するソリューションを作れないかという思いで記載しました。

イメージとしては、AutoMLを拡張するようなことを検討しており、課題設定、AIモデル構築、PoC、システム実装、運用保守までワンストップでカバーできるものができるといいなと。

ただし、かなり複雑になってしまうので、MVPの切り出し方が肝かなと...
(旅行コンシェルジュよりハードルは高い)

アプリイメージ

課題抽出: 企業名や資料を入力 → AIエージェントが類似企業の成功事例を探索しロードマップ提案

データ分析・モデル構築: 対話で分析課題を具体化 → データベース/Excel入力で分析計画・実行・レポーティング

システム実装: 構築モデルをGUIでオンライン/バッチ推論できる仕組みをデプロイ

ビジネスモデル

SaaS型

基本料金 + 従量課金(モデル数・計算負荷に応じるなど)

西野 光一

にしの こういち

3rdより個人で参加させていただきます。

所属組織では、ライフサイエンス・バイオ系のファクトリーオートメーションのシステム領域、ソフトウェア開発(C#/WPF)に携わっております。

生成AI(C#/WPFコード生成)を使った私自身向けのプログラム開発になりますが、

- ・自分が使って便利なWEBブラウザ(左サイドにブックマーク、右サイドにサイト個別のメモ、ファイル検索など詰め込み)
- ・Ollamaを利用したチャットアプリ(RAG付き)
- ・しゃべってAIと会話のできるアプリ(音声認識してLLM処理させ、音声や画像出力など)

など生成したことがあります。

今回AI Innovators Hubに参加した目的は、

去年誕生した4か月目の子供のためにインタラクティブな絵本や多国語学習などの教材を生成AIで作ろうと個人的な活動してたところにコミュニティの存在を知り、参加しようと思ったのがきっかけです。

バيبコーディングの効率化や、指示・システムプロンプトの作法、

AIマルチエージェントシステムのワークフローなど、AI活用でも開発寄りの情報共有ができればなと思っています。

宜しくお願い致します。

自己紹介-富安寛樹富安寛樹(とみやす ひろき)と申します。

北海道で大規模農業をされておりブロッコリーやカボチャ、大豆などを100haほど生産しています！ファーマーです。

AIがコードを書いてくれることに感動して、AIがコード書いてくれるのに開発のこと何もわからないのもったいない！！

と思い去年の冬からプログラミングの独学(python)を始めました。

今回は農業の仕事の中で、普段自分がしている仕事「いつ、どの畑で、何をするか？」をAIに任せていける仕組みを目指したいです。

中島さんのお言葉をお借りすると農業領域でのAIXを実現して、農家の生産性アップや省力化に貢献したく思っております！

開発の経験は浅いですが、農業のドメイン知識や経験いかして手を動かして開発チャレンジしていきます。

普段エンジニアの方々と出会うことがないので、今回貴重な機会に感謝しております！宜しくお願い致します。

中山聖司

自己紹介「耳をすませば」の天沢聖司から命名されました。

Boot Camp 3rdから初めて参加します。中山聖司(なかやませいじ)です。

普段はNAVITIMEという会社で、新サービスの立ち上げや地図配信の研究開発、今は5年目でSREの業務をしています。

プライベートではRaycast Community Japanの運営をしています。

好きなことは知らないことを知ることです！

テーマは決まってませんが、AI Podcast や Raycastに関わる何かをしたいな〜と考えています。

よろしくお願いします！

自己紹介 - 小島一也 小島 一也(こじま かずや)と申します。

これまで10年以上フリーランスでWeb開発案件に従事する形でエンジニアをしてきました。

開発して来たプロダクトとしてはtoCのものもtoBのものもあり、バックエンド、フロントエンド、インフラ周りと比較的幅広く経験して来ました。

最近は便利なAIツールが次々に出てきており、個人でも短期間でプロダクトを作ることができるようになってきているなど技術の発展にワクワクしています。

このような状況で「単に目の前のお金のために開発案件をこなしているのではつまらない」と思い、つい最近自分でプロダクトを作ることに本格的にチャレンジし始めました。

まずは自分があったらいいなと思っていたアプリとして、料理のアシスタントアプリの開発を進めています。

これは料理中に手を使わずに自然言語(声)でアプリとやり取りすることで、材料や量、調理工程を教えてもらえるものをイメージしています。

ブートキャンプではこの開発中のアプリで進めるか、それとは別に共感できるアイデアを持った方がいらっしゃれば共同開発という形で参加させていただきたいと思っています。

どうぞよろしくお願いいたします。

安土琢朗

はじめまして！

BootCamp 3rd に参加させていただくことになりました、安土と申します。

現在はフロントエンジニアとして、主にファッション系ToC向けネイティブアプリの開発に携わっています。

Flutter や Firebase を使った開発に特に関心があり、最近では 生成AIの活用にも強い興味を持っています。

今回のBootCampでは、地域課題の解決や社会実装につながるプロダクトづくりに挑戦し、実践的な学びと貢献ができればと考えています。

どうぞよろしくお願いいたします！👤

自己紹介-久保 正貴 | SIESTA Co.,Ltd.初めまして！ Bootcamp3rdに初参加させていただきますSIESTAの久保です。採用領域でAIプロダクトを開発しております、この機会を生かしてより良いものをより早くつくって、世の中に広げていきたいと思っています。今回は弊社エンジニアとともに参加しています。どのように進めるのかまだイメージ湧いてませんが宜しくお願いいたします！

自己紹介_玉川徹初めまして。玉川徹(たまがわとおる)と申します。

普段はデータエンジニアとして、大量のデータを生成AIを使って分類/翻訳等のタスクを実行するデータパイプラインのアーキテクチャ設計から実装/テスト/本番リリースまで一気通貫で取り組んでいます。

テーマはまだ決まっていますが、Multi-agent/MCP/A2A等のテーマに取り組んでみたいです。実際に動くものを世にリリースできるように、最大限努力したいと思います。

どうぞよろしくお願いいたします。

杉山 大知

現在、東京都在住で、ワークフロー系saas「Yoom(ユーム)」(<https://lp.yoom.fun>)にてソフトウェアエンジニアとして働いております。

高等専門学校(高専)で電気電子工学を専攻し、卒業してから現在までの約6年間、ソフトウェアエンジニアとして活動してきました。

幼少期から「自分の作ったもので誰かに喜んでもらいたい」という想いを持ち続けており、それが現在の活動の原動力となっています。

この度、「Singularity Society BootCamp 3rd」に参加させていただききっかけとなったのは、中島さんのメールマガジンで拝見し、応募しました。

役に立つプロダクトを作り、グロースさせるという一連のプロセスを経験できれば最高だなと思ってます！

どうぞよろしくお願いいたします。

貢献できること

技術に関しては好き嫌いなく必要であればキャッチアップすればなんとかなる精神でおります。

強いて言えば、AWSを用いたアーキテクチャ設計とruby (Ruby on Rails) が得意です。

RAGを使った開発経験もあります。

周りからポジティブなコミュニケーションが強みと言われることがあるので、チームの緩衝材のような役回りができるかと思います。

山崎 智則

はじめまして！山崎智則と申します。

ハッカソンは今回が初挑戦となります。

普段はインフラエンジニアとして、社内のクラウドCoEの業務に携わっていますが、

この機会を通じて「動くものを形にする」ことにチャレンジしたいと思っています。

ハッカソンでは、

「生成AIを活用したキャラクターおもちゃの開発」に取り組む予定です。

子供たちがキャラクターと楽しく会話できれば、

遊びながら自然と語彙力や言葉のキャッチボールをする力を育むことができるかもしれません。

そして、夢中になってくれたら、親(私)にとっても大きな助けになるはずです。

また、周りのお友達やパパ友・ママ友に見せたときに、みんなで一緒に盛り上げられる存在にもなれるのではないかと考えています。

個人での開発を予定していますが、Slackで皆さんの進捗を見ながら刺激を受けつつ頑張りたいと思います。

ハイエンドPCを新調したので色々と試せる準備はできています。

まだまだ拙い部分も多いですが、どうぞよろしくお願いいたします！