

# エンタメを活用した教育プログラム開発・提携・販売

ブランディングの向上

新たな教育手段の創出

コンテンツホルダーと  
学生をマッチング

コンテンツホルダー

事務所、イベンター

一味違った  
学習プログラム

ブランド・学校のPR

教育現場

中学校・高校

提案

保護者・学生

- ブランディングの向上
- 協業による新規事業開発
- 新規の学生獲得

JTB



エンタテインメント事業部

連携

全国支店

- 就業体験等、  
探求的な学習機会の創出
- プレゼンテーション能力等の  
チャレンジ機会