

Sony Startup Acceleration Programから生まれた15の事業



Wena

ハイブリッド型スマートウォッチ“wena wrist”。“wear electronics naturally”を掲げ、人々にもっと自然に、違和感なく身に着けられるウェアラブルデバイスを提案。

<http://wena.jp/>

<https://scentents.jp/aromastic/>

AROMASTIC

香りを持ち運べる、スティック型のパーソナルアロマディフューザー。心を自由に解き放つ香りの可能性を活かし、時間・場所・状況を選ばず、好みの香りを楽しめる、香りのエンタテインメント。

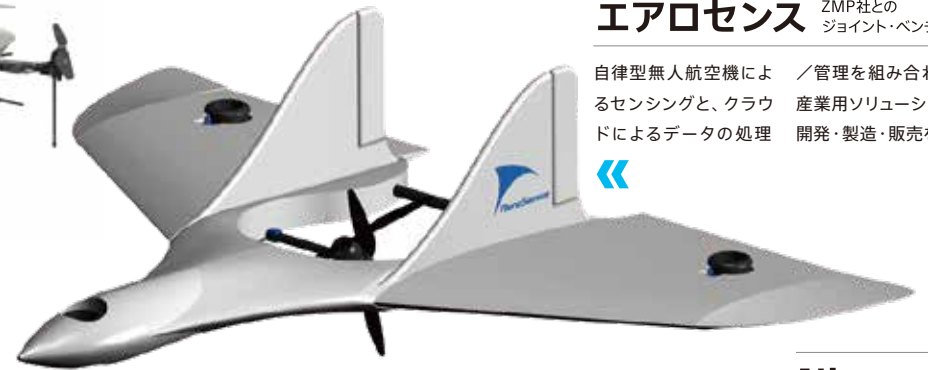


<https://qrio.me/>

Qrio

ベンチャーキャピタルWiLと共にソニーのジョイントベンチャーとして2014年に設立。2017年にスマートホームを手掛けるソニーネットワークコミュニケーションズが完全子会社化。

[→Sony Network Communications Inc.へ](#)



<http://www.aerosense.co.jp/>

エアロセンス

ZMP社とのジョイントベンチャー。自律型無人航空機によるセンシングと、クラウドによるデータの処理。管理を組み合わせた産業用ソリューションの開発・製造・販売を行う。

<https://fashion-entertainments.com/>

FES (Fashion Entertainments)

柄が変わるディスプレイウォッチ“FES Watch U”。電子ペーパーを布としてとらえ、好きな時に好きなデザインで楽しめるファッションアイテムを作ることで、新しいライフスタイルを創造。



<https://reonpocket.sony.co.jp/>

REON POCKET

ウェアラブルサーモデバイス“REON POCKET”。本体を専用インナーウェアに装着し、アプリ経由で本体接触部分の体表面を冷やしたり温めたりすることで、個人に合わせた温度設定を可能に。

Advagym

スポーツジムのマシンや情報デジタル化、独自のスマホアプリを開発。アプリ上でトレーニングメニューの提案や実績の管理ができるスマートジムソリューションサービス。

Nimway

ディスプレイに近づくだけで、次の打ち合わせの会議室の場所を一目でわかるように表示。円滑な会議や、会議室の効率的な活用を実現し、従業員の生産性向上を支援するサービス。

<https://nimway.com/>



<https://toio.io/>

toio

玩具プラットフォーム“toio”。ソニーの「ロボットx遊び」が生んだ、五感で遊べる・学べるおもちゃ。

[→Sony Interactive Entertainment Inc.へ](#)

<https://sre-group.co.jp/>

SREホールディングス

不動産に関する売買仲介、賃貸管理、リフォームなどを行う不動産流通事業に加えて、ITプラットフォーム事業、AIソリューション事業を展開。2019年に東京証券取引所マザーズ市場へ新規上場。



isuca

自動動画制作ソリューション“isuca”。ソニーのディープラーニングの技術を活用することで撮影・編集・納品を自動化し、効率的で低コストなオペレーションを実現する。

[→Sony Network Communications Inc.へ](#)

<http://meshprj.com/jp/>

MESH

次世代電子ブロック“MESH”。LED、ボタン人感、明るさなどの機能を持つブロック形状のMESHタグをMESHアプリ上でつなげることで、「あったらいいな」を実現できる。

[→Sony Business Solutions Corp.へ](#)

<http://huis.jp/>

HUIS

“HUIS REMOTE CONTROLLER”は、家中にあるたくさんのリモコンをひとつにまとめた次世代リモコン。家のユーザーインターフェースを進化させることで、よりよい暮らしを。



<https://www.projectreviewn.com/>

PROJECT REVIEWN

体験型の映像ダウンロードサービスアプリ“PROJECT REVIEWN”。自分が参加したイベントの興奮や感動を、持ち帰って楽しめる映像コンテンツ販売プラットフォーム。

[→Sony Music Entertainment \(Japan\) Inc.へ](#)



<https://a10lab.com/>

エーテンラボ

三日坊主防止アプリ「みんチャレ」を軸としたサービスを提供。第2回のオーディションを通過し、短期集中育成期間を経て、2017年に独立。

[→エーテンラボ\(株\)として独立](#)