

作って見せる コンサルティング。

絵に描いた餅より、味見できる餅

人が考え、AIとつくり、知を組織に残す。

持ち寄る。つくる。試す。残す。

WHAT WE DO

現場の仕事に入り、 使えるところまで。

専門家の経験と、AIでつくる力を持ち寄る。

いま滞っている仕事を見つけ、動くものに変えていきます。

たとえば、過去の提案を探す。レビューで迷う。

会議のあと、決めたことが動き出さない。

そんな一つの仕事から、使う人と一緒に始めます。

専門家の言葉でいえば、
「業務版のFDE」という考え方。

現場でつくる姿勢を、TFM-Opsで
チームの仕事へ。

判断の理由や直し方まで、
クライアントに残します。

知りたいところから、どうぞ。

03-05	私たちの解釈と、仕事の入口
06-08	オフアリングとケイパビリティ
09-10	VCCと、経験を持ち寄る仕組み
11-12	TFM-Opsと、現場に残す知見
13-16	思想の背景と、最初の対話

FDE＝Forward Deployed Engineer。上記はSAZANAMIの仕事を伝えるための比喩です。

FDEの役割の参考：Palantir公式採用情報

OUR INTERPRETATION

つくる力を、チームに。 続ける知恵を、現場に。

「業務版のFDE」に重ねるのは、現場で使えるところまでつくる姿勢。
その仕事を一人に抱え込ませず、チームの力にしていきます。

O1 現場で、 一緒につくる。

クライアントの業務と判断を知る人が、
課題設定から試作・評価まで加わります。
使う人の反応から、何を変えるかを考えます。

O2 三つの役割で、 仕事をつなぐ。

TFM-Opsの「考える・つなぐ・つくる」で、
問い、対話、実装をつなぎます。
役割と判断の引継ぎを明確にします。

O3 つくった理由と、 直し方も残す。

判断の理由、評価の基準、変更の手順を、
クライアントが参照・更新できる形にします。
一緒につくる経験も、現場に残していきます。

動くものと、つくり続ける力を届ける。

FDEとの共通点は現場での実装です。ここでは、SAZANAMI自身の仕事の設計を説明しています。

WHERE TO START

たとえば、 この三つの「滞り」から。

仕事の流れをたどると、AIの使いどころが見えてきます。

01 提案を探す時間を、 考える時間に。

提案・案件知識の再利用

つくるもの

参照元がわかる検索と、提案のたたき台。

確かめること

検索時間・引用の正確さ・修正量。

02 レビューの勘どころを、 チームの道具に。

規程・品質・案件レビュー

つくるもの

確認すべき箇所と根拠を示すレビュー画面。

確かめること

見落とし・過剰な指摘・確認時間。

03 会議の続きを、 仕事にする。

意思決定から実行への接続

つくるもの

決定理由・担当・期限をつなぐ実行ボード。

確かめること

担当の不明点・着手時間・未完了数。

適用テーマの例です。導入実績ではありません。評価条件を定め、人が最終判断を担います。

START SMALL, WITH A REAL QUESTION

大きな会社でも、 始まりは、一つの仕事。

AIの実装を速めたいCXO、事業・業務の責任者へ。

企業の規模を問わず、まず一つの業務とチームで試します。

I

どの仕事が変われば、
次の一步を決められるか。

この問いを、経営と現場で共有します。

経営スポンサー

何のために試すか。
次の投資を誰が決めるか。

現場の責任者

誰が、どの手順で使うか。
どのデータを扱えるか。

確かめる条件

何を、何と比べるか。
どこで立ち止まるか。

手応えがあれば、隣の仕事へ。

本番化・横展開は、効果と運用条件を確かめてから個別に合意します。

OFFERINGS

問いから運用まで、 四つの段階でつくる。

経営の問いから、使い続けられる仕組みまで。

いま必要な段階を見極め、次に進める条件を一緒に整えます。

01 課題と、試す条件を決める

Opportunity Sprint

成果物：課題定義・業務地図・導入前の指標・検証計画

02 動く試作で、価値を確かめる

Working Proof

成果物：プロトタイプ・評価セット・実測・意思決定メモ

03 一つの業務で、使い始める

Production Launch

成果物：限定本番・権限・監視・例外対応・引継ぎ

04 使いながら、変えていく

Run & Improve

成果物：利用分析・再評価・改修・内製移管

各段階で、進む・見直す・止めるを決める。

この判断の区切りをDecision Gateと呼びます。範囲・期間・費用は案件ごとに提案します。

WORKING PROOF

味見をすると、 次の問いが見えてきます。

「ここ、少し違いますね。」そのひと言から、試作が変わります。
使う人の反応と実測を、本番へ進むための根拠にします。

触る

動くプロトタイプ

いつもの仕事の手順で試す。
「ここが違う」を見つける。

試す

評価セット

正しい例だけでなく、
誤りや例外も確かめる。

測る

実測結果

導入前と、時間・品質・コストを
比べ、残るリスクを見る。

決める

意思決定メモ

進む・見直す・止める理由と、
判断した人を残す。

現場を知る人と、つくる人が、試作を囲む。

仕事の話を持ち寄る → 一緒につくる → 使う人と確かめる。
何を測り、誰が決めるかは、最初に共有します。

CAPABILITIES / FOR CONSULTING PROFESSIONALS

つくる力は、 三つの仕事をつなぐ力。

問いを定める。動く形にする。使いながら変える。

この三つの能力を、課題発見から運用まで組み合わせます。

01

問いと合意をつくる

Frame & Align

経営課題を構造化し、業務と例外を把握する。

目指す価値と、進む・止める条件を関係者で揃える。

02

実装と証拠をつくる

Build & Evaluate

AIアプリやワークフローを設計・実装する。

評価セットで、品質・速度・コスト・リスクを確かめる。

03

運用と学びをつなぐ

Operate & Learn

人の承認、例外対応、監視、引継ぎを設計する。

使われ方を見て再評価し、次の改修につなげる。

つなぎ目まで、設計する。

知識検索（RAG）から承認・権限まで。

業務の前後を含めて組み立てます。

VIBE CONSULTING COLLECTIVE / 構想段階

その経験を、 一緒につくる力に。

経営の問いを見抜く人。動く形にできる人。日々の仕事を知る人。

VCCは、その三者が一つの試作を囲む、専門家の協働構想です。

経営・業界

Industry Fellow

経営者との対話から
解くべき課題を選び、
業務としての質を見極める。

設計・実装

AI Delivery Partner

問いを試作に変え、
技術・評価・運用を
つながった仕事にする。

現場・受入

Client Process Owner

仕事と例外を持ち寄り、
使った反応を返す。
現場での受入を担う。

つくる → 使う → 確かめる

現場の反応を、次の試作へ。

SAZANAMI

専門性は対等に。責任は明確に。

契約・品質・全体リスクを引き受ける中核として、
必要な独立レビューと判断の区切りを設ける構想です。

課題発見から本番化は案件単位、運用・改善は継続契約へ。協働体制は設計・検証中です。

EXPERT-TO-SYSTEM

あなたの経験を、 次の仕事の道具に。

何を聞くか。どこで立ち止まるか。誰に判断を戻すか。

あなたが自然にしている判断を、次の人が使える道具にします。

「最初に、ここを聞く」



診断質問にする

ヒアリングの問いと順番をつくり、
案件の論点や優先順位を見極める。

「この条件なら、危ない」



評価基準にする

失敗の例と判断基準を残し、
試作の品質を同じ観点で確かめる。

「ここからは、人が決める」



例外対応にする

判断を戻す条件と相手を決め、
本番で迷ったときの手順にする。

次の人は、少し先から始められる。

問い・基準・記録を、クライアントが使い続けられる知見へ。

SAZANAMIは、この知見をDecision IPと呼んでいます。

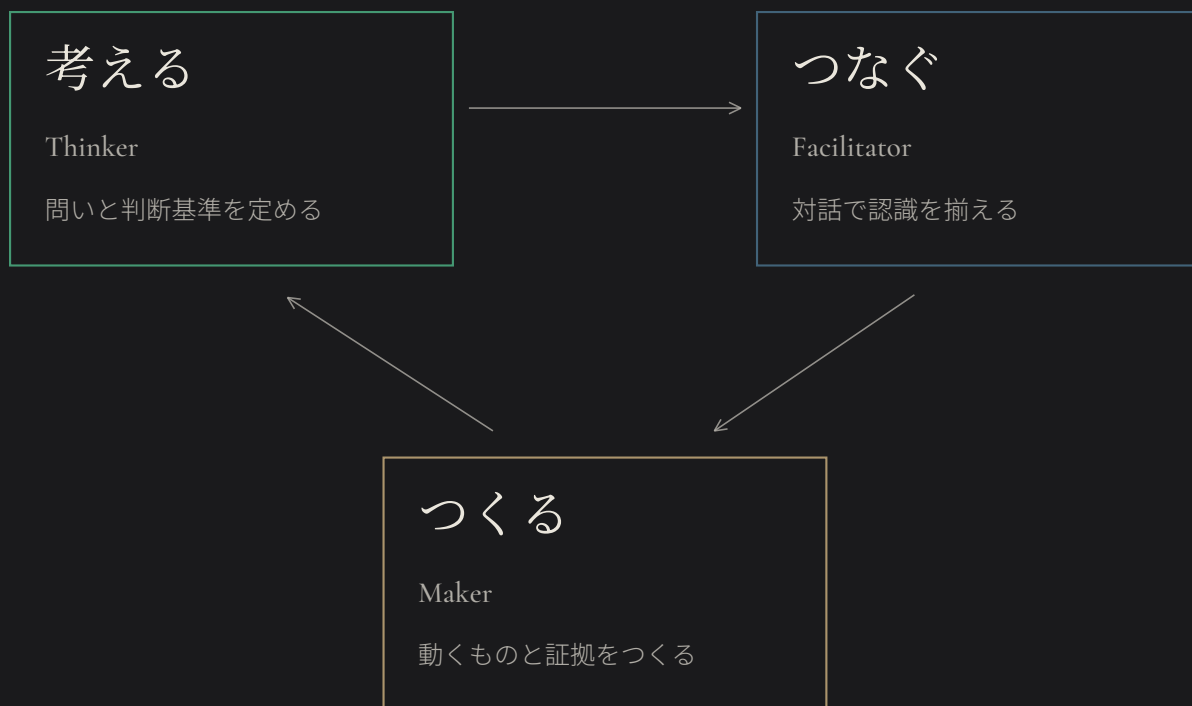
他案件への再利用は別途合意し、許諾された範囲に限ります。

BUILDING AND LEARNING TOGETHER

考える。つなぐ。つくる。

チームで、その先へ。

TFM-Opsは、実装と学びを一緒に進める仕事の型です。
三つの役割を、クライアントと私たちのチームで担います。



試す → 振り返る → 次に生かす

役割を兼ねる場合も、誰が何を担い、誰と確かめるかを共有します。
AIは準備・生成・確認・記録を広げ、人が重要な判断を担います。

一人の万能な人に頼り切らず、役割と判断の引継ぎを明確にします。

KNOWLEDGE THAT STAYS WITH YOU

次の担当者も、 少し先から始められる。

動くものと一緒に、判断の理由や試し方を残します。

現場の方と使い、確かめ、直すところまで取り組みます。

なぜ、そうつくったか

問い・設計の前提・判断の理由

考えた道筋をたどり、状況が変わったときに見直せるようにします。

どこを確かめるか

評価セット・合格の基準・例外条件

良い結果の基準と、人に判断を戻す条件を共有します。

どう直し、続けるか

変更・再評価の手順・運用する人と相談先

クライアントが参照・更新できる記録にし、使いながら引き継ぎます。

一緒につくった経験も、現場の知恵に。

記録を渡すだけで終えず、制作と振り返りを重ねます。

担当者が変わっても、学びを続けられる状態を目指します。

知見の他案件への再利用やライセンス提供は、別途合意・許諾を前提に考えます。

FOUNDER'S NOTE / 01

一人ひとりの判断が、 協働を強くする。

SAZANAMIの組織観には、『攻殻機動隊』から受けた影響があります。

専門家の自律性と協働を、創業者は次のように捉えています。

「スタンドプレーから生じる チームワーク」

荒巻大輔／『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』／台詞の一部

FOUNDER'S REFLECTION

私がこの言葉に見いだすのは、専門家が自分の判断と仕事に責任を持つことの大切さです。それぞれの経験や得意分野を生かし、共通の目的に向かって力を組み合わせます。構想中の専門家協働モデル「Vibe Consulting Collective (VCC)」は、そうした協働を目指しています。SAZANAMIは、その自律性を支える品質基準と、一貫した責任を大切にします。

作品の言葉を起点にした、創業者自身の解釈です。

FOUNDER'S NOTE / 02

小さな変化を、 組織の力にする。

小さく試し、現場の反応を受け取り、やり方を変える。

SAZANAMIという名前には、その繰り返しへの思いを重ねています。

「変化に乏しく一様で ゆらがないシステム」

人形使い／土郎正宗『攻殻機動隊 THE GHOST IN THE SHELL』
講談社、1991年／台詞の一部

FOUNDER'S REFLECTION

作中では、このようなシステムが抱える不安定さが指摘されます。私はそこに、組織が学び続けるための問いを感じます。小さく試し、現場の反応を受け取り、やり方を更新します。その繰り返しが硬直を防ぎ、次の可能性を開いていきます。SAZANAMIという名前には、そんな小さな変化を広げていく姿勢を重ねています。

作品の言葉を起点にした、創業者自身の解釈です。

JAZZ CONTRACT

即興を支える、 最小限の約束。

それぞれの音を持ち寄る。

相手の音を聴きながら、次の一音を決める。

専門家が自分の判断で動くには、目的と任される範囲が見えている必要があります。ジャズのアンサンブルを手がかりに、人とAIの協働を考える。それがJazz Contractです。

目指すもの	何を変えたいか。誰の反応を聴くか。
-------	-------------------

任せる範囲	自分たちで変えられることは何か。
-------	------------------

立ち止まる条件	どこから先は、誰と相談し直すか。
---------	------------------

次に残すもの	変えた理由と、試して気づいたこと。
--------	-------------------

少し違う音も、聴いてみる。

関連音声：SAZANAMI AIラジオをSpotifyで聴く

創業者の思想をもとに、人とAIで制作。Jazz Contractは検証中の設計概念です。

LET'S MAKE SOMETHING

まず、一つの仕事から。

変えたい仕事や、試してみたいことを聞かせてください。
AIの使い方が決まっていなくても、そこから一緒に考えます。

01 時間がかかる、判断に迷う仕事。

02 その仕事を使う人と、目指したい状態。

03 いつ頃までに、何を確かめたいか。

答えを揃える必要はありません。

VCCに関心のある方は、よく出会う課題を一つ。
「自分なら、ここを見る」という話から始めましょう。



SAZANAMI LLC

AIを使う仕事の設計・実装・運用。
制作を通じた学びと、判断知を残す仕組みづくり。

お問い合わせ窓口・創業者プロフィールは掲載準備中です。