



企画番号：43

企画タイトル：ビジネスコンテストへ挑戦



活動報告書『ビジネスコンテストに挑戦』

学籍番号：Y200228

氏名：加藤直己

概要

目的：この活動の目的は、アイデアつまり課題解決にいたるまでの情報収集、課題の決定、アイデアの創出、試作の経験を積むことである。

計画：6月17日(金)から7月19日(火)まで募集期間であるため、コンテストの提出物であるプレゼンテーションシートの作成に1週間の期間を設け、それまではビジョン決定と情報収集に時間を当てるという大まかな計画を立てた。

活動経過

第一段階	ビジョンの決定	「縛る規則から開放する」「会わないもしくは会えない人と関わる」をさらに自由度の高いモノにするというビジョン
	情報収集	・多くの観光業界や他の業界について調査し、「観光（現状）、鉄道ビジネス、テーマパーク、VR」が有益な情報として得られた。
第二段階	アイデアの創出	「3D地形スキャンとSNSとVR」を組み合わせたアイデアを出した。
	3DCGのイメージ 図作成	MetasequoiaとTinkercadの両方で作成作業したが、最終的に完成度を考慮してTinkercadにて作成
	コンテスト提出資 料作成	A3サイズ(420mm×297mm)のシート1枚(1ページ)に「タイトル」「コンセプト」をまとめた。(CGは上記のモノを添付)
第三段階	ブラッシュアップ	ここでは、自身の経験を元に、別のアイデアを考え、プレゼンテーションシートとしてまとめた。

成果・結果

募集期日までに全ての工程を終え、Tokyo Midtown Award 2022 にアイデアとして、「各観光地を3D地形スキャンでデータ化したものをさらにユーザーがデザインし、その作品を他のユーザーと共有する」を一枚のプレゼンテーションシートを提出した。
結果として、Tokyo Midtown 2022 は予選落ちという結果となった。

1. 活動目的・動機

この活動の目的は、アイデアつまり課題解決にいたるまでの情報収集、課題の決定、アイデアの創出、試作の経験を積むことである。

この活動の動機は、大学生の内に、自分が考えた商品またはサービスを世の中に出したいと考えたからである。また、アイデアを形にする上で、3DCGを制作する経験、文章やキャッチフレーズなどの短い言葉などによる表現する経験など普段の授業や研究では経験出来ないことが経験でき、それが自分の強みになると思ったから。

2. 計画

具体的な活動内容として、活動の目的にも言及されているアイデアを生み出す過程である「情報収集」「課題の決定」「アイデア創出」「試作の経験」の順に行っていくことにした。

また、ビジネスコンテスト「Tokyo Midtown 2022」の募集期限があり、それを考慮して大まかな計画を立てた。

	日程	内容
第一段階	6月17日(金)～	1.ビジョン決定
	～7月12日(火)	2.情報収集
第二段階	7月12日(火)～7月19日	3.イメージ図の3DCG作成
	※1週間で仕上げる	4.提出する資料作成
第三段階	7月19日(火)～	ブラッシュアップ

3. 活動経過

3-1 ビジョンの決定

Tokyo Midtown 2022のテーマは、「2022年、そろそろパンデミックが終息してほしい。そして、また旅に出かけたい。あなた自身が描くこれからの「TRIP」にまつわるデザイン、アイデア、プロジェクトを募集します。」である。

これより、私は「TRIP」そのもののビジョンを決定した上で、これからの『TRIP』のビジョンについて考えた。

まず現在の『TRIP』のビジョンについて、3つのビジョンを考え、その内容を2つに統合し、決定した。

- ① 「TRIP」は日常生活で私達を縛る規則から開放する。
- ② 「TRIP」は日常生活で私達を縛る規則に従うと、会わないもしくは会えない人と関わるようになる。

そして、『これからの「TRIP」』のビジョンをこれら2つのビジョンをさらに自由度の高いものにすることにした。

3-2. 情報収集

ビジョンが決定したので、アイデアを生み出すために、「観光」にある課題などを調べると共に、観光業と近い分野であり、日本が世界に誇る鉄道分野について、時間に正確なことやホームや車内が清潔であること等の他にも私が知らない長所やビジネスアイデアがあると考えた。

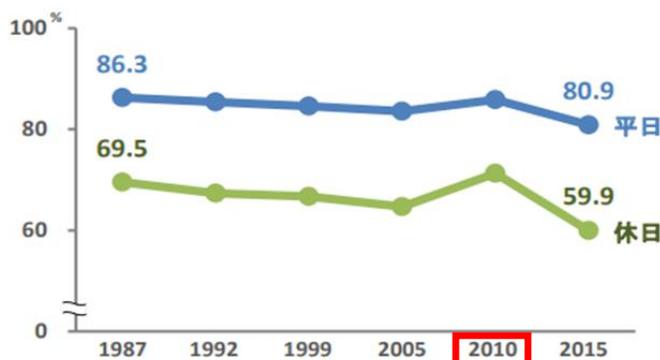


図1. 外出率の推移

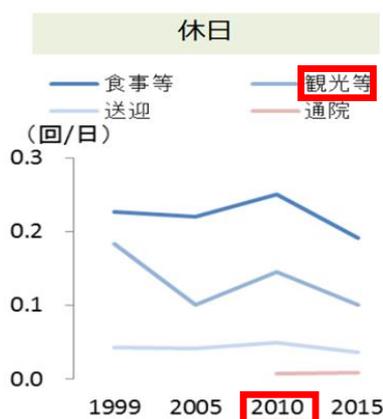


図2. 休日の買い物以外の外出目的別推移

※図1, 図2の出典：国土交通省「平成27年全国都市交通特性調査」

まず、現在の観光業界の情報について、図1より2010年代あたりから日本人の外出率の推移は下降傾向となっていて、図2より休日の外出目的別推移では観光の推移も同じく下降傾向となっている。このことより、下降傾向となっている原因と考えられるものが何かを調査した。

すると、図3のとおり2010年のインターネット人口普及率についてのデータが出てきた。

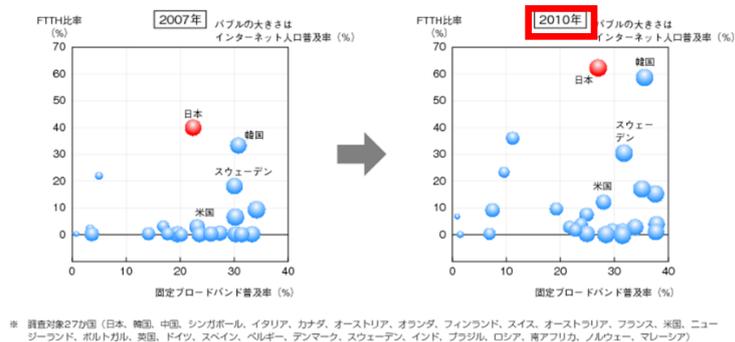


図3. 固定ブロードバンド普及率、FTTH 比率及びインターネット人口普及率
 ※出典：総務省「情報通信白書 平成 24 年度版」

日本の一般家庭のインターネット人口普及率が約 20%以上上昇したことから日本人の 7 割近くがインターネットによる時間の潰し方が可能になり、一定数の日本人は観光に割く時間よりインターネットに割く時間を優先したことが分かる。ここで、観光に比べてインターネットにある長所として、以下の事が挙げられる。

- ・移動に伴う疲労や障害(勾配が急な坂道、階段、段差など)がない
- ・天候に左右されない

また、観光する際に上記の点の影響をより受けてしまう層として高齢者や障がい者の方達が考えられる。

そして、図 4 では高齢者の外出の目的別割合から観光が低いことが 2、3 番目に低い項目となっている。

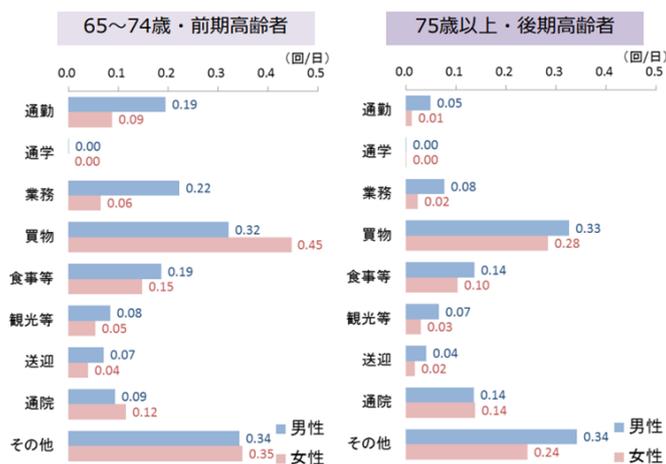


図 4. 高齢者一日当たりの外出目的
 ※出典：国土交通省「平成 27 年全国都市交通特性調査」

また、このインターネットの利点と近い、屋内での観光スポットについて有益な情報が得られた。図 5 よりその中の一つ沖縄県「沖縄美ら海水族館」の

- ・バリアフリーマップの充実

- ・点字案内、音声案内の整備
- ・天候に左右されない

などが障がい者の来場者数の上昇傾向となっていると考えることが出来る。

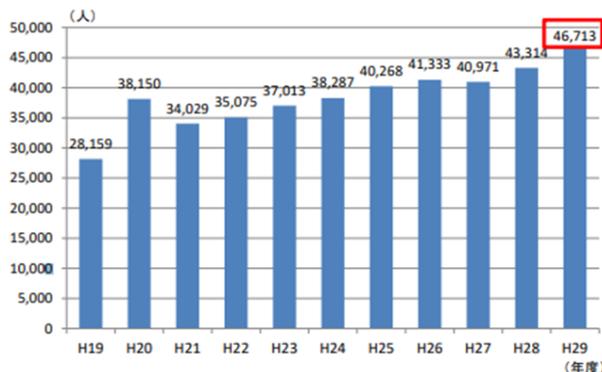


図 5.沖縄美ら海水族館障がい者の来場者数推移

出典：Be.Okinawa「観光バリアフリー入域実態把握調査結果について」

続いて、日本の鉄道ビジネスについて調査した。

都市圏の鉄道が展開しているビジネスについて、

- ・駅構内での小売りや飲食事業の展開
- ・駅と隣接した多様な施設と共にエリア全体の魅力を向上させる再開発
- ・鉄道の延伸と共に延伸先を進め、観光地化が進んだ。
(例：大規模な集客施設の建設)
- ・遊園地やテーマパーク、リゾート等の開発と運営を手がけている。

(例京阪電車は枚方パーク、阪急グループは宝塚劇団)

が挙げられる。このことより、常に設備投資を惜しまずに行うことで集客効果を生んでいることが分かった。

次に、有益な情報として得られた情報としてテーマパークについて、例として東京ディズニーランドを挙げる。

①日常生活を意識させない

例) 園外の建物や道路などは見えないように工夫されている。

⇒「非日常性」を顧客に感じさせる

②新たなアトラクションの追加

③交通の利便性が良い

以上より、①、②は顧客経験価値の維持と更新していくことが今までの顧客を飽きさせない、そして新規の顧客を呼び込むことに繋がっていると考えられる。

以上の調査結果より、

①だれでも楽しめる

②顧客経験価値の鮮度を更新し続ける

この2つが人気を集める要素になると客観的に得られた。

3-3. アイデアの決定

得られた情報より、やはり VR 空間では比較的容易に実現可能ではないかと考え、さらに VR と旅行について調査すると、Google Earth VR という端的に説明すると「VR で没入感が向上した GoogleStreet」である。

これについては、だれでも楽しめるという点はクリアしているが、顧客経験価値の鮮度を更新し続けるがなく、普段旅行している方が楽しいと感じるユーザーが出てくると考えました。

そこで、ユーザーが自らデザインでき、それを他のユーザーと共有することで、わざわざ経験価値の鮮度も落ちず、唯見て回るだけでない自由度があると考えた。

以上のことから、以下の通り 1 つのアイデアを固めた。

アイデア『MetaTrip』

①3D 地形スキャン+②SNS+VR

①：

レーザスキャニングを用いて点群を合成・加工し、詳細な 3D 地形モデルを生成出来る。

②+③：

3D モデルのデータをオープンソース化し、他のユーザーがその空間を探索する。

さらに、そのデータや他の観光物を組み合わせるなど独自でデザインし、世の中にはない建造物や街を構築できるようにする。

が

3-4. 試作

3DCG 自体を製作することが初めての経験であったので Tinkercad にて製作を行い、図 6 に示すイメージ図が完成した。

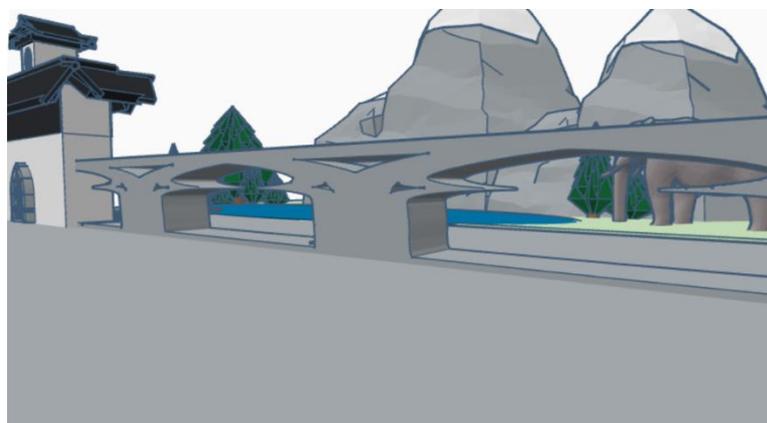


図 6.MetaTrip の 3DCG イメージ図

4. 成果・結果

3で完成した3DCGイメージ図とMetaTripの説明文を考え、Tokyo Midtown 2022に図7に示すプレゼンテーションシートを提出した。



図7.提出したプレゼンテーションシート

さらに、VRではない提出後は、私自身の経験を元に、以下の図8、図9の説明にあるような旅行にあると快適なスマホアプリのアイデアも考えた。

ブラッシュアップ案

ユーザー側

サービスの
内容：旅行
の計画やそ
の調整を行
う

〈旅行前〉

- ① 行き先の入力
例) 京都市
- ② ユーザーが宿泊したいホテルの条件を選び、アプリから複数ホテルが提案されるため、どれか一つを選択
例) ホテルの条件：料金, 人数, 素泊まりor食事付き, 西洋風or和風etc...

※上記のような一般的なユーザーがホテルへ求める希望に加え、アプリ内のユーザーの評価も条件として、ユーザーは選択可能

- ③ 行き先の中で観光したい場所を入力
例) 清水寺, 金閣寺, 京都タワー等
- ④ ユーザーがその日とりたい食事とその条件を入力する
例) 料金：一食一人当たり2500円以内 タイプ：和食 席：4人個室
- ⑤ ユーザーが交通手段としての条件を入力
例) 料金：一人当たり2000円以内 手段：徒歩以外
- ⑥ 当日の予定出発時間を入力

〈当日〉
出発時間を入力

図 8. ユーザー側の入力

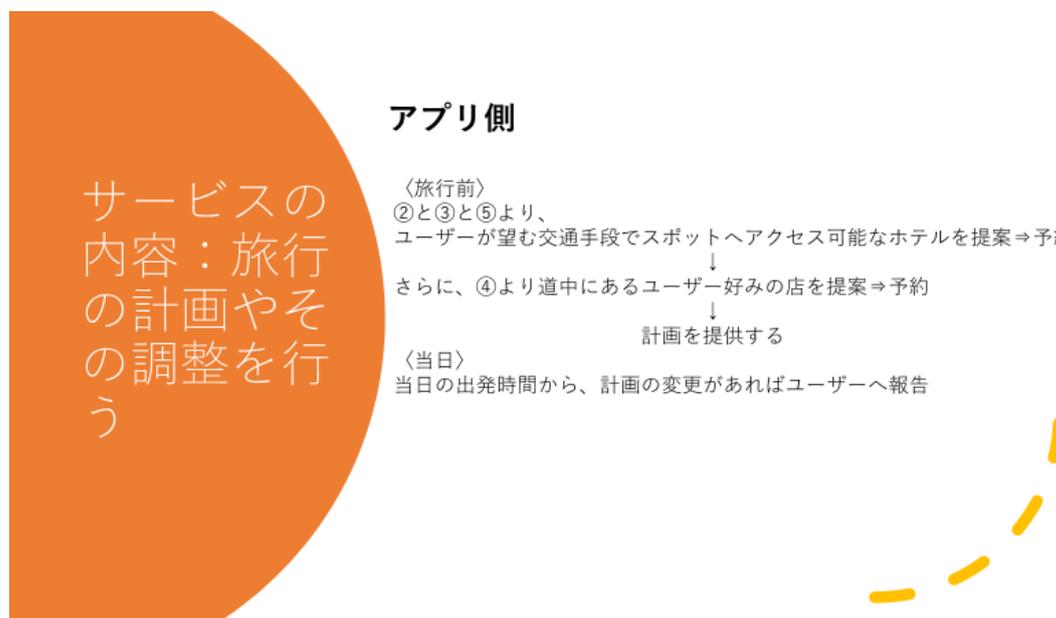


図 9. アプリから提供される情報

以上より、アイデアを出すまでの工程を踏み、コンテストの期日までにアイデアを提出することができたが、コンテストの結果は予選落ちとなってしまった。

しかし、アイデアのパーツ自体は既存のものとの組み合わせであるが、観光が持つ2つの課題をクリア出来る上に、この世にはまだ実現化されていないアイデアである。

よって、これからの卒業研究や社会に出てから実装まで完成段階に至ることが出来るようにスキルアップを図っていくだけであるという道筋が見えたことが今回の成果である。

5. 参考文献

- ・東京ディズニーランドのあゆみ

URL: <http://www.olc.co.jp/ja/tdr/history/tdl.html>

- ・浦安市 6) 景観のまちづくり方針

URL: https://www.city.urayasu.lg.jp/_res/projects/default_project/_page_/001/005/151/16.pdf

- ・wikipedia ひらかたパーク

URL: <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%81%B2%E3%82%89%E3%81%8B%E3%81%9F%E3%83%91%E3%83%BC%E3%82%AF>

- ・宝塚市国際観光協会

URL: https://kanko-takarazuka.jp/members/kageki_detail.php?id=34

- ・「3D レーザースキャンとは一体何でしょうか？」Artec3D スベトラナ・ゴルベバ

URL: <https://www.artec3d.com/ja/learning-center/laser-3d-scanning>

- ・「経営学のすすめ」龍谷大学 青谷実知代 第8回資料, 第9回資料