

別紙 採択プロジェクトの概要

パートナー企業が示したテーマ

観光農園を自宅で楽しめるスマート農場の実現(アマノ株式会社)

テーマに対するベンチャーからの提案プロジェクト

どこからでも畑を遊べる!スマート体験農園のプラットフォーム化(株式会社 Root)

プロジェクト概要



Root が開発した「いつでもどこからでも畑を遊べる!スマート体験農園システム」に、農場ロボットのリモートコントロールなどの新機能を加えて、アマノの相模原農場においてリモート農業体験サービスの実証を行う。あわせて、このサービスを他農園にも提供できるプラットフォーム展開の可能性を検証する。

パートナー企業が示したテーマ

日本の食卓を豊かにする「つくり手」と毎日の料理を楽しむにする(クックパッド株式会社)

テーマに対するベンチャーからの提案プロジェクト

日本酒の「つくり手」を応援しつつ、毎日の料理を楽しむにする共創プロジェクト(株式会社Agnavi)

プロジェクト概要



コンビニや駅、マンションなどに設置された「マートステーション」へ地域の生産者が販売する食材を1品から送料無料で注文できるサービスである、生鮮食品 EC「クックパッドマート」の仕組みと、Agnavi が開発した一合 180mL サイズの缶入り日本酒「ICHI-GO-CAN®」による新しい消費体験を活用し、日本酒のつくり手と消費者を繋げ、両者の繋がりを活性化していくことに取り組んでいく。

パートナー企業が示したテーマ

「心身のウェルネス」で自分らしい“健康美”の実現(株式会社資生堂)

テーマに対するベンチャーからの提案プロジェクト

習慣化アプリ「みんなチャレ」を活用した健康美に関する行動変容の評価(エーテンラボ株式会社)

プロジェクト概要



資生堂研究所のオープンイノベーションプログラム fibona を通じて、資生堂が有する美に関する知見と、エーテンラボが有する行動変容・習慣化アプリ「みんなチャレ」を活用し、美容という身近な行為を楽しく続けることによる前向きな気持ちの醸成を検証する。これにより With/After コロナ時代における美容行為を通じた行動変容で自分らしい健康美を実現する。

パートナー企業が示したテーマ

With コロナ時代におけるサッカー観戦のアップデート(株式会社湘南ベルマーレ)

テーマに対するベンチャーからの提案プロジェクト

「WARM-UP」(Mixed Reality プラットフォーム”Auris(オーリス)”)を活用したスタジアムまでの誘導(株式会社 GATARI)

プロジェクト概要



GATARIが開発した Mixed Reality プラットフォーム「Auris」を活用し、平塚駅から湘南ベルマーレのホームスタジアムまでの道のりにおいて、ファンが楽しめる音声コンテンツをデジタル空間上に配置・保存し、試合に向けて気持ちを高める体験を提供する実証を行う。これにより、ARcloud 技術とデジタルツインを活用した新たなサッカー観戦体験サービスの普及を目指す。

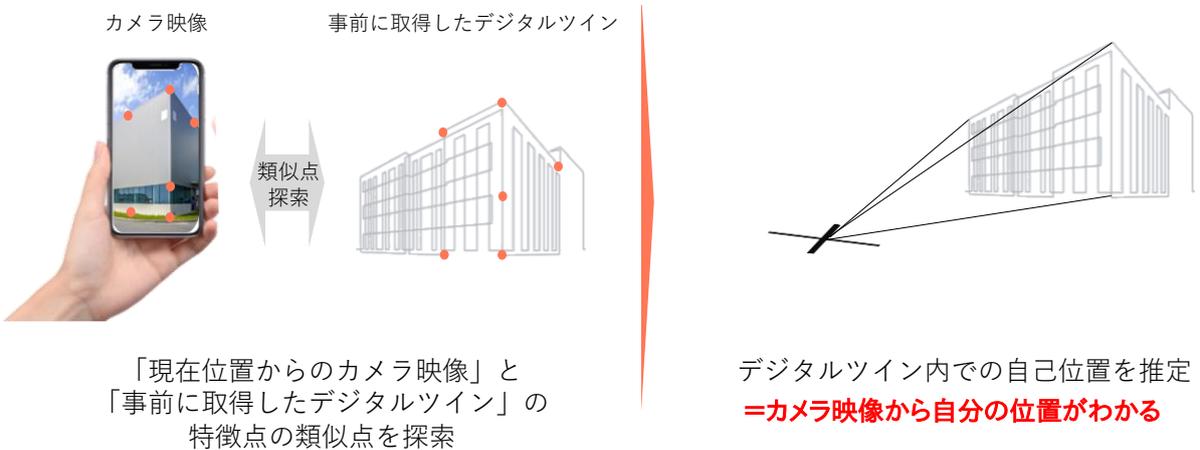
パートナー企業が示したテーマ

広大な敷地内における動的な位置情報把握の仕組み(日揮ホールディングス株式会社)

テーマに対するベンチャーからの提案プロジェクト

SLAM 技術による作業者の位置情報取得ソリューションの提供(Cellid 株式会社)

プロジェクト概要



Cellid が保有する、「カメラ映像から自己位置推定と周辺環境地図の同時作成を行う」SLAM 技術をウェアラブルカメラに実装し、日揮ホールディングスの広大なプラントにおける作業者の位置情報を可視化する実証実験を行う。これにより、省人化・密回避が可能となる効率的な現場管理を実現し、建設現場等におけるDXの推進を目指す。

パートナー企業が示したテーマ

「脱・密」を目指した安心・安全な移動の提供(日産自動車株式会社)

テーマに対するベンチャーからの提案プロジェクト

ゲーミフィケーションによる楽しく安心安全な運転支援アプリ(株式会社ピクセル)

プロジェクト概要

今回提案イメージ

- ・対象: 運転の苦手な初心者
- ・価値: 「良い運転」でポイントがたまりキャラクターが育っていく
→ 運転者のモチベーション向上
- ・コア技術: ゲーミフィケーションインターフェース
累積行動解析 AI

コロナの影響で運転の苦手なドライバーでも運転が必要な場面が増えている。苦手な運転が楽しい運転に変わるゲーミフィケーションアプリの実証を行う。日産自動車の交通にまつわる知見をもとに、ピクセルが有するゲーム開発ノウハウや AI によるデータ分析技術を活用し、多くの方の安全運転に繋がる持続的なエコシステムの確立を目指す。

パートナー企業が示したテーマ

With コロナ時代における新たなレジャー施設への挑戦(藤田観光株式会社)

テーマに対するベンチャーからの提案プロジェクト

回遊/施設内レコメンド MAP による箱根全体の体験価値向上プロジェクト
(株式会社 New Ordinary)

プロジェクト概要



2つのマップDXで行う「箱根全体の体験価値向上」

New Ordinary が開発した、AIがユーザーの趣味嗜好に合わせたおススメスポットを提案するアプリ「NOSPOT」を活用し、藤田観光が運営する観光施設「ユネッサン」を始めとした箱根の新しい回遊モデルプランを提案する実証を行う。これにより、将来的なMAAS連携による最適な移動手段の提案を含めた、箱根エリアにおける観光のDXを実現する。

パートナー企業が示したテーマ

With/After コロナ時代の価値あるサードプレイスの創出
(富士フィルムビジネスイノベーション株式会社)

テーマに対するベンチャーからの提案プロジェクト

気軽に相談できる遠隔コミュニティボックスの開発(株式会社 qutori)

プロジェクト概要



CocoDesk x Community

コミュニティマネジメントを遠隔で実装する

FUJIFILM qutori

富士フィルムビジネスイノベーションが提供する個室型ワークブース「CocoDesk」と qutori が有するコミュニティマネジメントのノウハウを活用し、コロナ禍で相談機会が減少し、孤立化する大学生などを対象に、遠隔から様々な相談ができる環境を提供する実証を行う。これにより、将来的には企業で働く人も含め、場所の制約なく、様々なコミュニティに参加できる環境構築を目指す。