

松江オープンソース活用ビジネスプランコンテスト2018 入選プラン一覧

ビジネス活用部門

氏名・団体名 (応募順・敬称略)	ビジネスプランの名称	ビジネスプランの概要
柴山インターナショナル	ワラシベ	<p>物々交換プラットフォームサイトです</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アカウント登録者同士が「交換しても良い」と思える出品者の品と自分の出品物を交換します ・出品物交換や、その繰り返しによる「成り上がり」をSNSでシェア可能です ・サイト内にアバターをつくり、交換を繰り返すと成長します
今井勇樹	作って見よう！	<p>ブロックを組み合わせて好きなものが作れる玩具を販売します。</p> <p>組み立てたブロックを撮影することでスマホを通してARで表示することができます。ブロックに動きをつけたり、自分だけのキャラクターを追加したり、様々な追加要素が考えられます。</p> <p>実際に手を動かしてモノづくりをするとともに、最先端の技術で創造の手助けをし、新たな知育玩具の形を提供します。</p> <p>また、作った作品をネットワークを介して共有することでユーザ間のインタラクションも図ります。</p>
荻野哲生	<p>起業家向けプロトタイプ作成サービス ～起業家のイメージを具体化し、失敗しないお手伝いをします</p>	<p>新しいビジネスを興すいわゆる起業家は、ビジネスプランを考え、そのビジネスプランが正当なものかどうかMVPと言われる最小機能を持ったプロダクトを作り、そのフィードバックで確認しています。</p> <p>今回考えたビジネスプランはMVPまたはその前段となるプロトタイプを作成することで起業家支援を行うサービスです。</p>
Team MOMONGA	<p>Redbuis (Redmine for business)</p>	<p>介護現場で介護サービスに集中できるように、報告義務の簡易化を目指します。</p> <p>デイサービス利用者の登録から、サービスの利用状態をRedmineを利用して管理することで、日報作成の手間を省きます。</p> <p>Redmineへの入力、スマートスピーカーを利用して入力の簡便化を計ります。</p>

松江オープンソース活用ビジネスプランコンテスト2018 入選プラン一覧

学生部門

氏名・団体名 (応募順・敬称略)	ビジネスプランの名称	ビジネスプランの概要
チーム会長 (松江工業高等専門学校)	どこいクーポン	このアプリの主なターゲットは、外食をする際にどこで何を食べるのかを迷っている人たち。その解決方法としては、まず、今自分たちの食べたいものと、それはどこへ行けば食べられるのかをアンケートなどで探し出します。次に、それを元にした食事計画を立て、ユーザーに提示します 基本アプリは無料で、対価はアプリで紹介するお店、もしくはアプリ内の広告料によって獲得します。
MOTT (松江工業高等専門学校)	VRRescue	様々な災害をVRで利用して擬似的に再現し、ゲーム形式で行います。 避難手順がミッションとして与えられ、その操作はモーションセンサー搭載のコントローラーで行います。最後に、結果やアドバイスが表示され、実際に災害が起こった際の避難にも役立てることができます。 これを公共機関や学校に販売やレンタルして収入を得ます。
鳥居一輝 (島根大学)	ハイテクやきいも屋	やきいもの移動販売における販売ルートを効率よく行いたいという欲求に対して、データを集め、データの(統計的手法や人工知能による)解析をかけ、利益の最大化を行います。これによって、やきいもの購入者から利益を得ます。 また、解析結果の販売を行うことによって、移動販売業者から利益を得ることも可能です。
佐藤公治 (島根大学)	Kibanca	「他人とは違う個性を出したい」と思っている、テクノロジー好きに向けた”基板”ネームカード。 それがKibancaです。 自身でカスタムした世界に一つだけの電子基板を胸に、目立つあなたを演出します。 このKibancaを販売し、収益を得るビジネスプランです。