

2. ビジネスプラン

①ビジネスプランの名称:

ちむすけツクール

②ビジネスプランの概要

※誰の、どのような課題や欲求を、どのような方法で解決・満たすことで、誰から対価を得るプランなのかを簡潔に記入してください。

※150 字程度でご記入下さい。

横スクロールアクションゲームのプレイ画面を自分で作って遊ぶことができるアプリケーション。他の人が作ったゲーム画面も遊ぶ事ができ、ゲーム画面のパーツ購入によるデジタルコンテンツ課金によるビジネスモデル

③ビジネスプランを着想した社会的背景

※社会的背景や問題点を踏まえ、誰の何が課題になっているのか、またはどのような潜在的な欲求があると考えているかを、可能な限り数値等を用いて具体的に記入してください。

※7 行程度

ゲームソフト、スーパーマリオの画面を紙に書いて指でなぞって遊ぶ、子どもの時にやっていたことを、自分の子どもも同じ事をしている。その様子を見てビジネスプランを思いつきました。そこから調べてみると、ネット上では改造マリオというジャンルで様々なプレイ動画があり、Youtube 上では 16500 件もあり、違法ではあるがニーズが高い事が分かった。過去には RPG ゲームを自分で作る事ができるゲームも非常に人気が高かった事上に、現在、iPhone アプリ・Android アプリの分野で世界中に発信できる環境が整ったと考えている。

④ビジネスプランの内容

※どんな商品・サービスを提供するのか、どのように販売・提供するのか、オープンデータを活用する場合は何をどのように活用するのかを、図表等を用いて分かりやすく記入して下さい。

※20 行程度

◆ビジネスプランの内容

iPad アプリとして、ゲーム画面を自分で組み立てを行い、プレイできるだけでなく、他人が作ったゲーム画面もプレイできるようになるため、ゲームを組み立てる楽しさ、プレイする楽しさ両方を味わう事ができます。

◆販売方法

基本的な利用(ゲーム画面作成・ゲームプレイ)は無料で行います。(フリーミアムモデル)
ゲーム画面を作る際に「特別な機能」や「コンテンツ」、「敵キャラクター」に1つあたり100円程度の課金を行うことで収益をあげる

◆課金率

ゲームアプリにおける課金率はユーザーあたり0.3%~0.5%
(自社におけるアプリケーションによる集計値とセミナー受講で教えて頂いた数値による、一日あたりを踏まえると、毎日10万人がアクティブに遊んだとして収益は $300人 \times 100 \times 30日 = 900,000円$ となる



※画像はイメージです。上記の画像も似てはいますが、デザイナーが書いたものであり、あくまでもプレゼン用です。酷似している部分は色や形を含めオリジナルのイラストに変更するため、著作権的には問題の無いものを提供致します。

⑤ビジネスプランの優位性及び市場動向

※競合する商品・サービスの有無や、市場動向・市場規模、将来性等を踏まえながら、応募プランの優位性を記入して下さい。

※16 行程度

RPG ツクールや改造マリオなどを見ても、ニーズは高いと思われ、マリオゲーム(横スクロールゲーム)は世界共通の世界観であり、横スクロールゲームの市場は大きく1000万人規模のユーザーは想定される。

また、Unity では、数多くのプラットフォームに同時に出せるメリットもあり、iPhone ユーザーだけでなく、これまで違法で遊んできたユーザーも取り込むことができる。

ゲームの解説動画などの需要は高く、口コミによる宣伝効果が非常に高い分野である。

現在のゲーム市場はソーシャルゲーム(カードを集めるタイプ)のゲームが多く今回のビジネスプランのように「作る」タイプのゲームはアプリ市場では未だに見当たらないジャンルになっております。

将来的には、デジタルコンテンツ課金により、安定した収益を取る事が可能になる。

⑥オープンソースの活用

※オープンソースをどのように活用して応募プランを実現させるかを、具体的なソフトウェアやシステムを提示しながら記入して下さい。

※8 行程度

Unity の利用言語として C# を利用し開発する、(Unity 自体は .NET Framework のオープンソーススクローンとして作られた Mono Framework 上で動作致しますが、Unity はオープンソースソフトウェアではありません) ユーザー管理・課金管理などに MySQL、アプリケーションのバックエンドシステムの構築として、PHP を利用します。

オープンソースブログウェア wordpress を利用し、宣伝サイト、お知らせ・ヘルプなど頻繁に更新するための WEB サイトを構築する

⑦応募プランにおける課題、リスクと回避方法

※応募プランを実施する上での課題は何か、抱えているリスクとその回避をどのように想定しているか記入して下さい。

※8 行程度

Unity という開発環境は、開発者が少なく、外注としては費用が高騰する場合がありますので、開発できる人材を常に抱える必要があるため、開発と同時に人材育成にもチカラを入れていく。

後発のリスクという部分があるが、コンテンツ量で差を付けてしまえば同じ分野での後発は怖くないと考えているため、初期ユーザーに対しては収益を上げるよりも、インセンティブを増やしプレイ画面を多く作成してもらえるように促す。

3. 売上・収益計画

①必要資金

※プランを実行する上でどのくらいの資金が必要か、調達方法も含めたその根拠についてご記入下さい。

金額: <u>2,500,000</u> 円	根拠: ※4 行程度 システム構築 200 万円(社内人件費) オリジナルのイラスト・キャラクターを作るために 50 万円 構築原資として、鳥取県のものづくり補助金を利用、その他必要な金額は自社で調達済み
------------------------	---

②売上・利益計画

	1 年後	2 年後	3 年後	
売上高 ①	15,000,000	150,000,000	1,200,000,000	
売上原価(仕入れ等) ②	300,000	300,000	300,000	
必要経費計 ③	11,600,000	47,600,000	322,000,000	
(内訳)	－人件費	10,000,000	40,000,000	120,000,000
	－賃料、光熱費	800,000	1,600,000	150,000,000
	－設備費	300,000	4,000,000	12,000,000
	－外注費	500,000	2,000,000	40,000,000
	－			
	－			
差引利益 (=①－②－③)	1,100,000	102,100,000	877,700	

4. 将来イメージ

※実際にこのビジネスプランを遂行した場合に、将来はどのようになっているか。5年後の事業イメージ、売上規模、従業員規模、進出地域、発展可能性等について、ご記入下さい。

<p>※7 行程度 ゲームを作る楽しさが分かると、その先にはもっと高いレベルのプログラミングやクリエイターとしての発想などが生まれると考えています。 文部科学省なども、「プログラミン」 http://www.mext.go.jp/programin/ などを通じて遊びの延長にプログラミング的な志向を持たせたいと考えているのと同じように、このアプリがキッカケで少しでもプログラミングを学ぶ人が増えればと考えています。 企業としても、売上規模を月商 1 億を目指し、世界で使われるアプリケーションを構築します。</p>

【アンケート】

このビジネスプランコンテスト開催を何で知りましたか？ ※複数回答可

<p>① 松江市メールマガジン、HP ② しまね OSS 協議会からの案内、HP ③ チラシ ④ 関係者からの応募案内 ⑤ ネットニュース・メディア(名称:) ⑥ オープンソース関連イベント(名称:) ⑦ その他(毎年応募してるから)</p>
