

松江オープンソース活用ビジネスプランコンテスト2022 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(抜粋・編集)
松江モノづくり愛好会	工場内のいわゆる「ストリートビュー型」視認システム	設備の保管に際し、配管等を見る必要があり毎回どこに配置するかを確認するため現場を見に行き、多い時期には1日15回も行っており、移動時間にムダな時間がかかっている。ストリートビュー方式でパソコン画面上で工場内を確認できるシステムを構築する。
今井 勇樹	地域資産×メタバースによる新しい価値の提供	地域資源が上手く活用できず集客につながっていないという課題がある。この課題を“地域資源”と“メタバース”とを掛け合わせZ世代を中心とした人々に新しい形で提供することで解決する。場とサービスを提供することで活用したい地域から対価を得るプランである。
松田 佳弘	パーソナルフレイルチェック	社会全体の大きな問題である少子高齢化社会における多様な課題と介護対策・介護費用の抑制・高齢者を含め生き生き暮らしていきたいという思いを叶える。万人の共通項である健康を満たすことを目標とする。高齢者の健康状況の把握を（フレイルチェックを用いて）本人、周囲が認識することで早期に対策し高齢者の健康寿命を伸ばすことで介護者の負担を減らし、更に介護費用を抑制することで若い世代の金銭負担を減らす。今後高齢者に関わることが多くなる団体から対価をいただく。

松江オープンソース活用ビジネスプランコンテスト2022 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(抜粋・編集)
鄭 煥紀 [駒澤大学]	発声サポートアプリ	発声障がいの方たちの会話方法は、主に文字でタイプして文章で表すことですが、これは手間がかかり時間がかかります。さらに形式的な文になってしまい伝えたいことを細かく伝えられません。この課題をアプリを使い、口の動きを機械が理解し、音声で出すことで解決します。ライセンス料という形で個人や企業から対価を得ます。
田中 里奈 [慶應義塾大学]	カルチャーマッチコンサル	海外進出を考えている企業が、現地での人材採用や組織づくりがうまくいかない課題がある。日本に住む、母国で職務経験がある外国人をバイトとして採用するアプリ・サイトを作ることで解決する。実際に働き、母国企業との文化の違いや組織形成時における留意点などを教え、その情報を元に別の形でコンサルティングを提供する。
松江高専第16班 [松江工業高等専門学校]	ケイドロ型スポーツ “キンソル”	近年、過疎地域では学校の統廃合によって廃校が増加傾向。また若者向けの楽しいレジャー施設が少ないのが現状。そこで、廃校施設を過疎地域周辺の都市部に在住する若者に向けて、スマートフォンを利用したケイドロ型スポーツ“キンソル”のフィールドとして提供します。これにより過疎地域の経済活性化が見込めます。
島根大学 ものづくり部Pimアプリ制作部門	松江から始まるサバイバルゲームのIT化	サバゲー中にプレイヤーの位置情報をゲームマップに表示するスマホアプリです。これまでのサバゲーではプレイヤーの位置・互いの距離をゲーム中に把握することは困難でした。しかし、本スマホアプリを活用することでゲームマップ上におけるプレイヤーの位置、互いの距離を把握することが可能となります。スマホアプリ内に広告を表示する広告収益モデルです。
中央大学 IoTサービスクリエイターズ	家電デジタル接客システム	近年ECサイトでの購入が増加する家電製品であるが、店頭で店員の説明を聞いて購入したいというニーズも高い。閉店後の店舗に映像を映すロボットを配置し、店員が遠隔で操作し接客を行う。利用者はカメラの映像を見ながら、店員と相談し製品を選びECサイトで購入できる。家電製品のデジタル接客を行うシステムである。
ワンサブ [島根大学]	ワンサブ	プロテインを飲んでいる人および飲みたいと考えている人のいろいろな商品を飲み比べてから自分の理想により近いものを購入したいというニーズを応えるためのアプリである。 毎月「気になるプロテイン5種類をそれぞれ一食分にしたもののお試し利用」及び「1種類のプロテインの購入」ができ、その2点を合わせてサブスクリプションの形で収益を上げていくプランである。