

2016.03.11

東京駅周辺屋内外シームレス測位サービス実証実験グループ

高精度測位社会プロジェクト アイデアソン・ハッカソン報告

慶應義塾大学大学院

システムデザイン・マネジメント研究科

<http://www.sdm.keio.ac.jp/>

<mailto:kohtake@sdm.keio.ac.jp>



アイデアソン開催概要

満員
御礼

目的： 東京駅ならびに周辺エリアの魅力を更に向上させる価値あるサービスのアイデア創出、および、アイデア具現化のためのチームづくりと計画の立案

取り組み： プロセス・システム思考・デザイン思考を適用
参加者・・・事業者・サービス利用者・エンジニアなど
場・・・対象地域に近いコラボレーションスペース

参加人数： 59人

開催日時： 平成 27年 12月 13 日 (日) 10:00 – 18:30

開催場所： エコッツエリア 3x3 Labo

(東京都千代田区大手町2-6-2 日本ビル6F)



スケジュール

1. アイスブレイク
2. インスピレーショントーク
3. ランチセッション
4. フィールドワーク
5. 東京駅周辺の地下空間利用名所見学
6. チーミング
7. アイデア創出
8. クイックプロトタイプ
9. 成果発表

インスピレーショントーク

「進化する東京駅」

- ・東京駅の成り立ちや歴史・東京駅地下街の再開発
- ・東京駅は単なる“通過する駅”ではない
- ・情報発信や国際交流の場、そして“街のつなぎ目”
- ・「東京ステーションシティ」構想の実現
- ・丸の内駅舎の復元や駅前広場の整備
- ・駅ナカ商業施設の一新



株式会社鉄道会館 取締役相談役
社団法人日本ショッピングセンター協会 理事
関東甲信越支部長
野崎 哲夫様

ランチセッション

「東京駅周辺の地下空間利用」

- ・東京駅周辺の地下空間利用の現状
- ・東京駅の地盤や鉄道網、地下街の防災・減災対策



都市地下空間活用研究会 主任研究員
粕谷 太郎様

フィールドワーク

東京駅周辺の魅力や課題を現場で体感する

- ・ 東京駅周辺の地下空間利用名所見学
- ・ 約40分間 粕谷氏による音声ガイド



チーミング

同じ想いをを持った人たち同士のチームをつくる
(マグネットテーブル)



11チームに分かれる



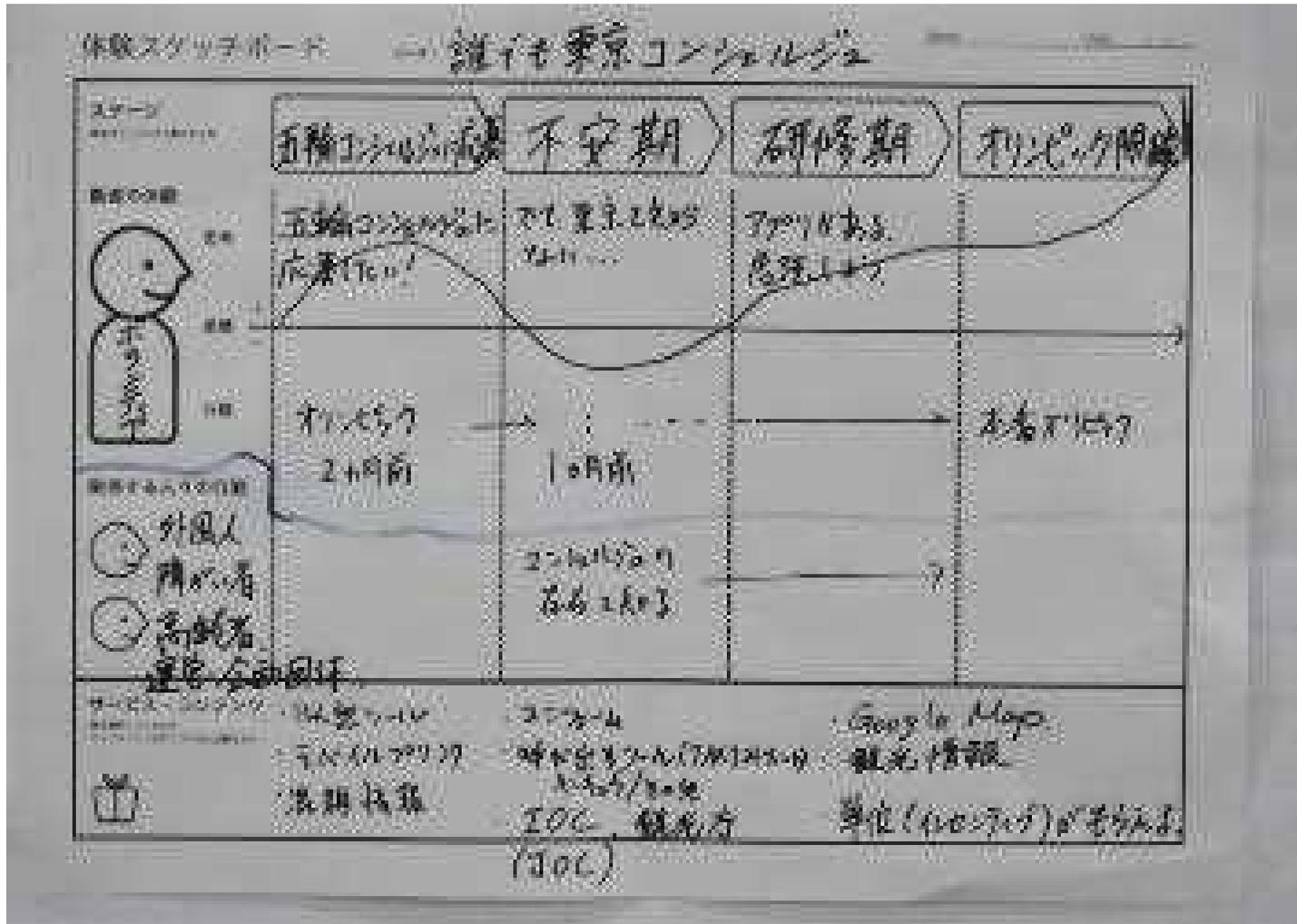
アイデア創出

- ・ブレインストーミング
- ・アイデアの構造化
- ・ステイクホルダー分析



クイックタイププロトタイプ

アプリやサービスの利用シナリオを考える(カスタマージャーニーマップ)



成果発表

1チーム2分間でアイデアを発表



11のアイデア

1. 東京駅テーマパーク

東京駅構内の店舗が各種の情報を配信してユーザーに新たな気付きを与える

2. 誰でも東京コンシェルジュ

外国人や高齢者に対するボランティアによる案内を支援するアプリ

3. Easy Pass

分かりやすいナビゲーションのUser Interfaceを追究する

4. 東京駅ヨリミチ情報

空いた時間に寄り道を楽しんでもらうための情報提供を行う

5. 外国人が24時間楽しめる東京駅

東京駅を24時間楽しめる環境を整備してその情報を提供する

6. スムーズで安心なナビ！！

トイレに特化した検索アプリ

11のアイデア

7. ストーリーで伝える東京駅

東京駅周辺の不満などのつぶやきをBotを使ってコミュニケーションするアプリ

8. もう迷わない！もう待たない！東京駅webmapコンシェルジュ

施設の混雑度などリアルタイム情報をマップを使い配信

9. TOKYO STATION TREE

銀の鈴を中心に方向と3Dマップによる案内をする

10.迷ってもうれしい寄り道案内

一人でぶらタモリのような体験ができるアプリ

11.個人の嗜好に合わせた最適なナビゲーション

購買履歴や個人情報に合わせてパーソナルなナビサービス

ハッカソン開催概要



目的： アイデアソンで創出されたアイデアを参考に、東京駅な
らびに周辺エリアの魅力向上に繋がる高精度測位を活
たソリューションの実現

用し

取り組み： プロセス・システム思考・デザイン思考を適用
参加者・・・事業者・サービス利用者・エンジニアなど
場・・・・対象地域に近いコラボレーションスペース

開催日時 初日： 平成 28年 1月 23 日 (土) 10:00 – 21:00
2日目： 平成 28年 1月 24 日 (日) 10:00 – 20:00
参加人数： 34人
開催場所 初日： 豊洲センタービル10F NTTデータ Inforium
2日目： エコッツエリア 3x3 Labo

スケジュール

1日目

- 10:00-10:20 イントロダクション
アイスブレイク
- 10:20-12:00 チーミング
データ・ツール紹介
- 12:15-17:00 サービスプロトタイプ1
- 17:00-18:00 中間発表
(クロスレビュー)
- 18:00 中締め
- 18:00-19:00 ネットワーキング
- 19:00-21:00 サービスプロトタイプ2

2日目

- 10:00-12:00 サービスプロトタイプ3
- 12:15-15:30 サービスプロトタイプ4
- 15:30-16:30 最終発表
(審査・クロスレビュー)
- 16:30-17:30 ワールドカフェ
- 17:30-18:30 講評・表彰
- 18:30-20:00 ライト人グトーク・懇親会

サポートチーム

アプリお助け隊

- 各種APIの使い方
地図API/測位API/経路API
- アプリ実装上の相談
- FBによるサポート



データお助け隊

- 使いたいデータのリクエスト
- データの使い方
- 紙地図による可視化
- FBによる提供



サービスプロトタイプ

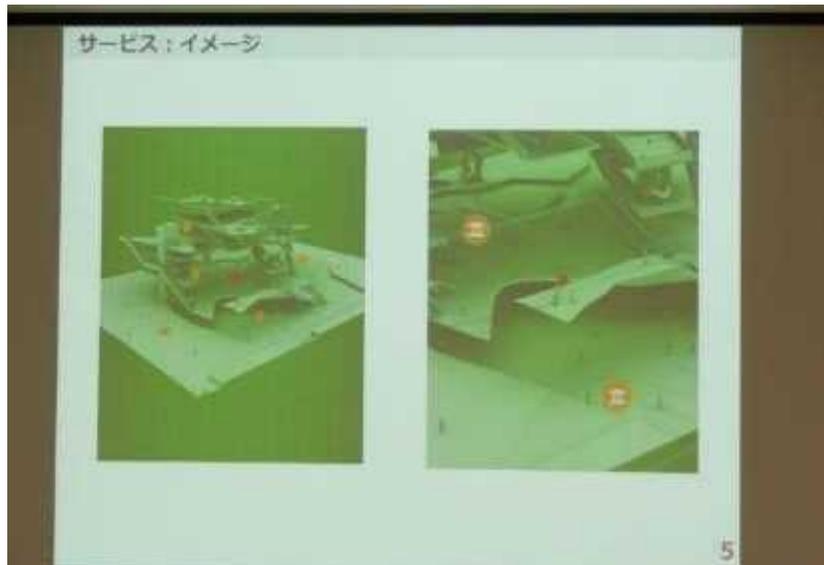


チーム毎にワーク開始



ステータスボード

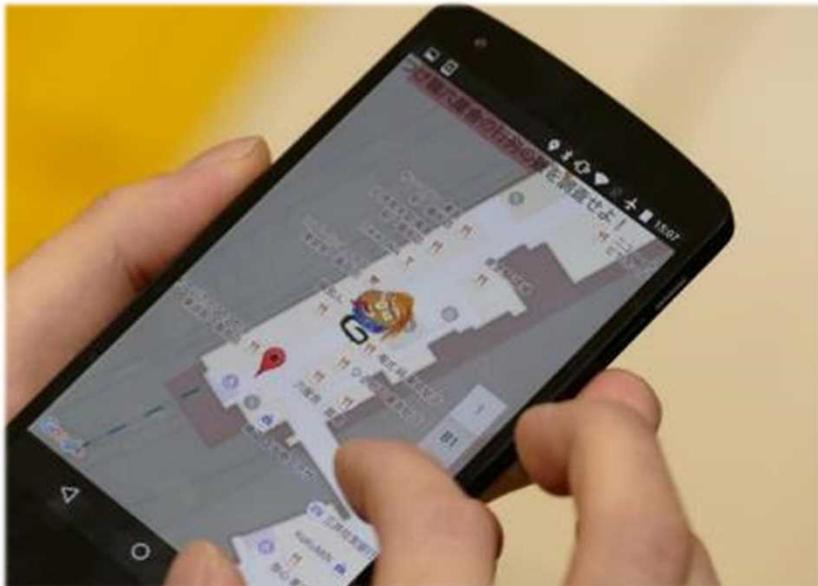
中間発表



サービスプロトタイプ(2日目)



フィールド検証



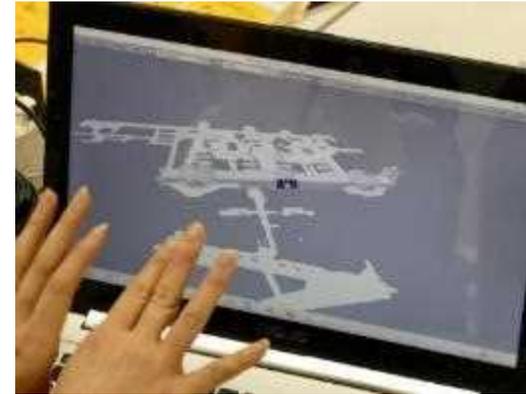
最終発表

- 5分発表＋3分Q&A
- 現地での検証などを撮影したビデオ
- 実用シナリオ
 - 誰のための、何を、どのように実現するサービス
 - できたこと・実用に向けての課題
- デモンストレーション

最終発表



デモンストレーション



6のアプリ・サービス

1. 「Win Win Map」 東京駅両勝倍
空き時間を設定し、その時間に応じた過ごし方や乗り換え方法などを案内する
2. 「Tokyo Station Tree」 Tokyo Station Tree
銀の鈴を中心に3Dマップを作成し、矢印やメッシュ番号などで現在位置を案内する
3. 「Tokyo TANKEN」 龍(ドラゴン)
3Dマップで東京駅のトリビアを探検して、ファンを増やすことができる
4. 「まるじいとやえ坊」 かにかに
TwitterのBotを利用し、東京駅の不満や問題を解決していく
5. 「ぶらり、スキマ時間の旅」 チームすきま
すきま時間を楽しむアプリ。スマホをポケットに入れておくだけで利用可能。
6. 「東京★モンスターズ」 ミナとゆかいな仲間たち
バーチャル上のキャラクタを使い、POIを自動的に収集する

表彰と講評

国土交通省 国土情報課長賞

「まるじいとやえ坊」かにかに

「実現可能性が高く、オリンピック・パラリンピックで訪れる色々な人が使えるアプリだと感じた」

エヌ・ティ・ティ・データ e-コミュニティ事業部長賞

「ぶらり、スキマ時間の旅」 チームスキマ

「ビーコンを使用して、実際に歩いて行くとその場所の情報を出すという、「商店街のおばちゃん」が『寄ってきなよ』と言うかのような感覚のものを作ったということで、その実現性や、ビーコン技術を使用した点を評価した」

慶應義塾大学 SDM研究科委員長賞

高精度測位社会プロジェクト賞(参加者投票)

「東京★モンスターズ」ミナとゆかいな仲間たち

「POIを自動的に取得する点が革新的で、しかもそれをゆるキャラを使ったコミュニケーションで行っている点がすばらしい」

まとめ

様々なチャネルを使い東京駅の関係する多くのステイクホルダが参加し、適切なプロセスにより、複数のチームが屋内測位技術や地図を活用し、革新的な11のアイデアと実現性の高い9のサービスを創出した。

持続的なサービス創出・運用のために

- 高精度測位環境の維持
- 高精度測位環境対象エリアの拡充
- データ循環の実現
- サービスライフサイクル全体を支援する仕組みの構築
 - きっかけ: アイデアソン・ハッカソン・マーケソン
 - ローンチ: スタートアップイベント・クラウドファンディング
 - 実運用: 事業化支援 など
- 外国人観光客や障害者へのサービス開発

従来のデータの流れ



データ循環

