
クウジット、リーボックジャパンのオリジナルキャラクター 『Mr.ハンソック』店頭プロモーションに AR 技術を提供

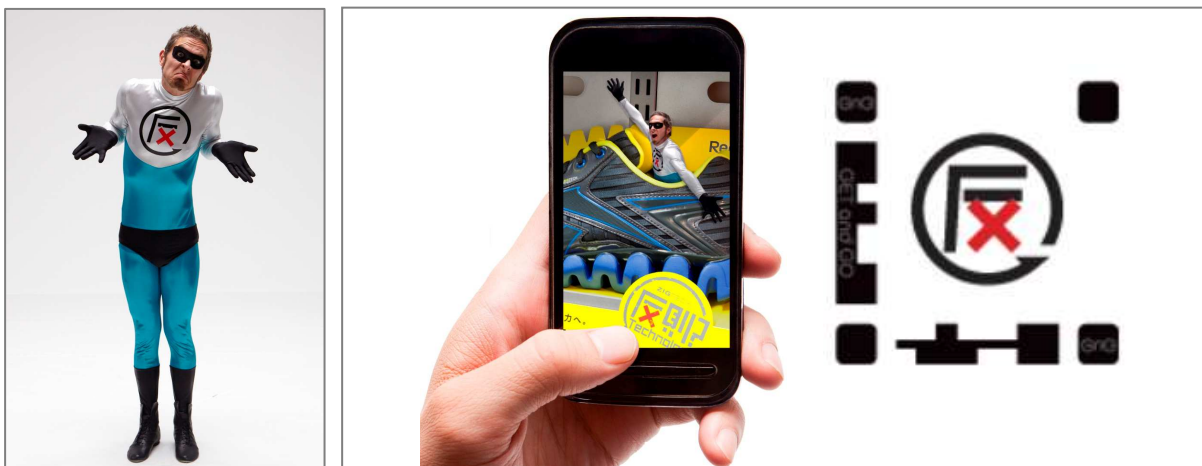
<http://www.koozyt.com/>

クウジット株式会社(本社:東京都港区、代表取締役社長:末吉隆彦)は、リーボックジャパン(本社:東京都新宿区)が3月23日(金)から展開する店頭プロモーションに、「AR(Augmented Reality: オグメンテッド・リアリティ=拡張現実感)」技術を用いた AR マーケティングサービス『GnG(GET and GO)』を提供いたします。

今回のプロモーションでは、『GnG』アプリをダウンロードして、全国の販売店舗に設置された専用マーカースマートフォンのカメラをかざすことにより、リーボックのオリジナルキャラクター『Mr.ハンソック』による商品紹介を開始します。

* 詳細は『Mr.ハンソック』の特設サイトをご覧ください。

<http://www.reebokjapan.com/ar/>



「Mr.ハンソック」

(左)画面イメージ

(右)AR 専用マーカース

クウジットは、『GnG(GET and GO)』をユーザーの体験を拡張し、行動を喚起することができる行動・体験デザインメディアとして位置付け、90年代初頭から同社設立メンバーにより研究を続けてきた最先端の位置情報や AR 技術を生かして、新しいモバイル AR マーケティングを展開しています。

クウジット代表取締役社長の末吉隆彦は、下記のように述べています。

「今回の AR プロモーションは、実際の商品の中からキャラクター『Mr.ハンソック』が飛び出す、楽しく商品が理解できるようにデザインされた、リアルとバーチャルの融合する商品プロモーションとなっています。AR 店頭プロモーションには、目の前にあるリアルな商品や、店舗ならではのユーザー体験を向上、支援する利点があります。今後も、多様なコンテンツやインタラクティブなシナリオ展開を検討していきます。」

クウジットは、場所や空間に連動した、リアルとネットをつないで、ワクワクするような体験を支援して参ります。

以上

【本リリースに関するお問い合わせ】

クウジット株式会社 広報(メールアドレス: pr@koozyt.com)

<参考資料>

■リーボックジャパン「Mr.ハンソック」店頭プロモーション概要について

【AR マーカー設置場所】 展開店舗は「[こちら](#)」からご確認頂けます。

Mr.ハンソック特設サイト:<http://www.reebokjapan.com/ar/>

【対象製品】 反則?テクノロジーを搭載したメンズプロダクト 3 モデル

- 1.「ZIGTECH(ジグテック)」: 着地の衝撃力を吸収し、前への跳躍力に変換するランニングシューズ
- 2.「TAIKAN(タイカン)」: 体幹を正確に使えるようにサポートし、カラダ本来の力を最大限に引き出すウェア
- 3.「REALFLEX(リアルフレックス)」: シューズが、裸足よりも気持ちいい。新感覚シューズ。

【対象端末】 iPhone および Android スマートフォン端末(一部、動作に制約のある機種もございます。)

【価格】 無料

【アプリダウンロード方法】 App Store および Google Play Store(旧 Android マーケット)から「GnG」と検索し、ダウンロードください。

■『GnG(GET and GO)』について <http://www.koozyt.com/solutions/gng/>

『GnG(GET and GO)』とは、クウジットの AR 技術「KART(Koozyt AR Technology)」と、ユーフォニックの最新映像技術を組み合わせ開発されました。専用の GnG AR マーカー(「GnG CyberCode」)にカメラをかざすだけの簡単操作で、映像・音声・CG などのデジタル情報や電子クーポンなどともに気軽に AR 体験をすることが可能なサービスです。KART は、ソニーコンピュータサイエンス研究所で開発された「CyberCode」技術を利用しています。

『GnG』マーケティングツールとしての特長は、以下の通りです:

1. 認知の向上
2. 興味喚起の促進
3. ユーザーの誘導
4. よりリッチで直感的な情報伝達
5. 検索不要



「GnG」アプリアイコン

クウジットは、『GnG(GET and GO)』をユーザーの体験を拡張し、行動を喚起することができる行動・体験デザインメディアとして位置付け、90 年代初頭から同社設立メンバーにより研究を続けてきた最先端の位置情報や AR 技術を生かして、新しいモバイル AR マーケティングを展開しています。

■ CyberCode について

CyberCode(サイバーコード)とは、AR(拡張現実感) アプリケーションを構築するための、世界初のビジュアルマーカーを用いた画像認識技術で、1996 年に暦本純一氏によって発明されました。モバイル端末搭載カメラや Web カメラを用いて、印刷された二次元コードの ID とその三次元的な位置や向きを取得することができます。

【クウジット株式会社】

「PlaceEngine」技術を開発したソニーコンピュータサイエンス研究所のメンバーが中心となり 2007 年 7 月に設立されました。

リアルとネットをつなぐユニークな技術で、人の行動や体験をデザインし、社会に貢献することを目指しています。「PlaceEngine」技術のライセンス提供、場所や空間に連動した情報配信サービス「ロケーション・アンプ」、AR マーケティングサービス「GnG(GET and GO)」、および位置情報や AR 技術ソリューションの企画・開発・運営を行っています。

※「Android」はグーグルインコーポレイテッドの商標または登録商標です。

※「iPhone」、「iPod」、「iPod touch」は米国およびその他の国々で登録された Apple Inc.の商標または登録商標です。

※「CyberCode」は、ソニー株式会社の登録商標です。

※「CyberCode」技術は、株式会社ソニーコンピュータサイエンス研究所が開発し、クウジット株式会社が KART(Koozyt AR Technology)ソリューションとして商用展開されています。

※その他の社名、商品名は、各社の登録商標または商標です。