
クウジット、ららぽーと TOKYO-BAY「スマホで昆虫採集」 キャンペーンに AR 技術を提供

～迫力の 3D AR で、あなたのスマホにヘラクレスオオカブトを捕獲しよう 夏休みの自由研究にも～

<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、三井不動産商業マネジメント株式会社(本社:東京都中央区、代表取締役社長:安藤 正)が運営する ららぽーと TOKYO-BAY で開催される「スマホで昆虫採集」キャンペーンに「AR(Augmented Reality: オーグメンテッド・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 [キャンペーン期間:7月29日(月)-9月1日(日)]。

「スマホで昆虫採集」は、スマートフォン(スマホ)を利用したイベントで、子供たちに人気がありながら、生息数や地域が限られているため見ることができない昆虫を、自分のスマホ上で 3D の CG として再成、楽しむことができます。

サービスを利用するには、『GnG』アプリのダウンロードが必要です。施設内に設置された AR マーカーに、スマートフォンのカメラをかざすと、ヘラクレスオオカブトなど 4 種類の珍しい昆虫がエフェクトとともに 3D で出現します。

スタンプラリーのように館内を回って 4 種類の昆虫全てを集めると、週替わりの特典や、AR カードプレゼントなどがあります。

* 詳細は「ららぽーと TOKYO-BAY」サイトをご覧ください。

<http://tokyobay.lalaport.net/>



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。

「夏休み、館内を楽しく回遊しながらバーチャルな昆虫採集を家族で楽しめる企画となっています。普段都会ではなかなか見ることのできない、ヘラクレスオオカブト、エラフスホソアカクワガタ、オオムラサキなどの昆虫をスマホに採集したり、昆虫の生態を学べるので、夏休みの自由研究のヒントにもなるのではないのでしょうか。3D の迫力ある AR(拡張現実感)を是非ご体験下さい。ららぽーと TOKYO-BAY へのご来場をお待ちしています」

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ています。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。

クウジットは、今後も場所や空間に連動した、リアルとネットをつないで、わくわく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>

■ららぽーと TOKYO-BAY「スマホで昆虫採集」キャンペーン概要について

【期間】平成 25 年 7 月 29 日(月)～9 月 1 日(日)

【AR マーカー設置場所】ららぽーと TOKYO-BAY 館内4カ所

「ららぽーと TOKYO-BAY オフィシャルサイト」:<http://tokyobay.lalaport.net/>

【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 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、専用 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。『GnG(GET and GO)』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

クウジツは、『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。

【クウジツ株式会社】

「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、クウジツ株式会社が 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。