

実証概要

設定した解決したい課題

愛知県の所有する各種スポーツ大会のトロフィーやサイングッズ等のアイコンニックなアセットを有効活用できていない。
SNS等で県内のスポーツ情報を発信しているが更なる発信力の強化が必要である。
アセットを活用して庁舎等への来訪者のみでなく、県内外の幅広い層に向けて愛知県のスポーツ大会開催実績等のPRを行いたい。

解決の方向性（実証事業者との協議結果）

愛知県が所有するアセットを3Dスキャンを通じてデータ化する。
楽しみながら愛知県のスポーツ知識、出来る場所の情報等を得られる
AR※コンテンツ（アプリ）を通じたデータを提供する。
3Dデータ作成に関する講習を実施し、職員自らが作成できるようにする。

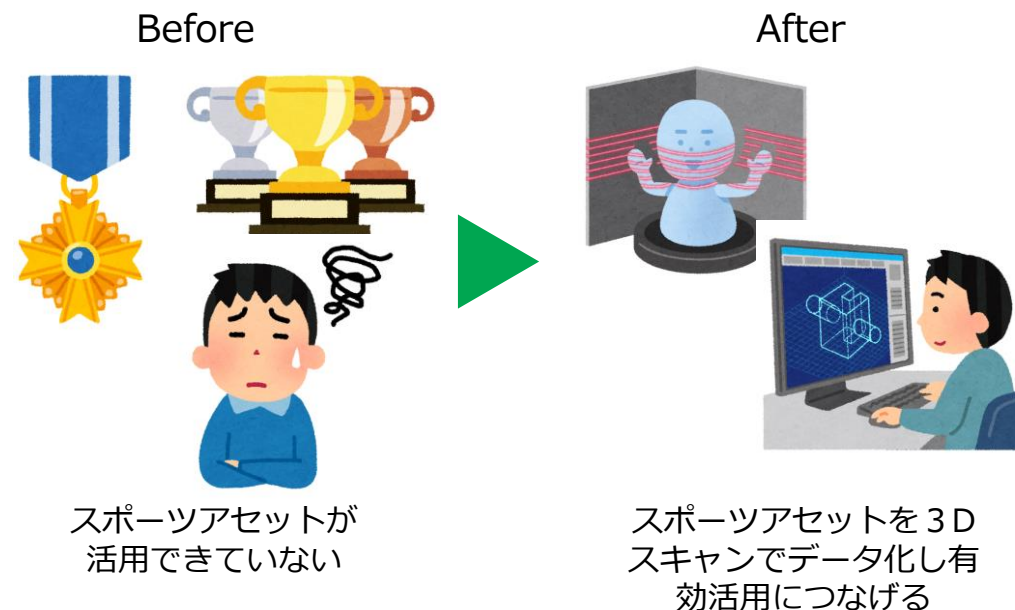
※AR（Augmented Reality）：現実空間にデジタルデータを重ねて表示する技術

<検証項目・KPI>

- ・ イベントにおけるアプリの利用者数：目標値 100人/イベント
- ・ アプリ利用者の満足度：目標値 75%（アンケートの実施）
- ・ 職員が新規コンテンツ作成に要する時間：目標値 120分/コンテンツ

試行運用の概要

<方法> 愛知県が所有するスポーツアセットを3Dスキャンを通じてデータ化し、ARアプリ上での有効活用を図る。
また、職員による従前のコンテンツ作成に要する時間と本事業でのコンテンツ作成に要する時間を比較検証する。
<期間> 11月12日のプロバスケットボールイベント（三遠ネオフェニックスVS長崎ヴェルカ）にて行う。
<評価> ARアプリへのアクセス数や利用者へのアンケートを通じて課題解決法の妥当性を測るとともに、職員の作業時間を比較検証する。



工夫したポイント

- ✓ スポーツアセットの3Dスキャンでは、3Dスキャナーではなく、タブレットのアプリを使用することで誰でも作業がしやすいスキームを構築した。
- ✓ スキャンした3Dモデルの処理に係る負担を軽減するため、パソコンでの作業をドラッグ&ドロップで自動処理出来る仕組みを作成した。
- ✓ 実証実験当日は体験画面を見せながら体験者を募ることで、体験へのハードルを下げるように努め、利用者数の拡大を図った。

実証実験の評価及びKPIの結果

- ✓ 専門的な機器を使用しないスキームとすることで、専門家のレクチャー後には職員自身でアセットのデジタル化が行えた。
- ✓ 作業が簡易なスキームにしたおかげで、1つあたりのコンテンツ作成時間が30分と短時間で成果物が作れることを確認した。
- ✓ 作成したARコンテンツをスポーツイベントで県民に利用してもらったところ、「楽しい」、「コンテンツがリアルだ」などといった好意的な意見が得られた。

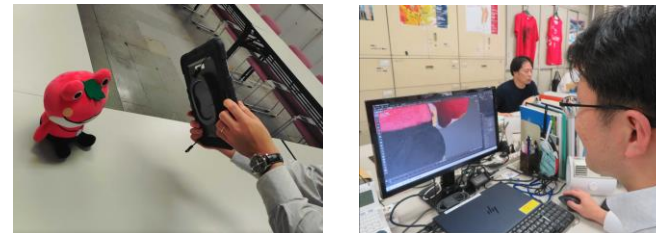
<検証項目・KPIに関する結果>

- ・ イベントにおけるアプリの利用者数
目標値 100人 → 結果 **239人/ イベント**
- ・ アプリ利用者の満足度
目標値 75% → 結果 **88.6%** （利用者へのアンケート調査による）
- ・ 職員が新規コンテンツ作成に要する時間
目標値 120分/コンテンツ → 結果 **30分/コンテンツ**

導入に向けての課題と解決策

- ✓ 3Dスキャンする対象に光沢がある場合、3Dスキャンに適さない部分が多く発見されたため、専用のスプレー材を使用したスキャンなどを含めて、情報の発信方法についての検討する。
- ✓ 生成した3Dデータとの撮影を一人で行い、自分用に記念撮影したい方へのニーズに応えられなかったため、アプリそのものの対応可否の検証も含めて、インカメラ機能の搭載を検討する。
- ✓ アプリを使用する場所の通信環境が悪い場合、使用が困難となることがあるため、実際に使用する場所の通信環境をあらかじめ確認する。
- ✓ イベント会場の来場者に周知が行きわたるよう、作成したアプリを広く利用してもらうための周知を目的にAR機能を実装したバナースタンドやデジタルサイネージでの画面表示など、目に留まる大きなものによる広報を行う。
- ✓ 愛知県内のスポーツに関する情報提供と今回作成したアプリを結びつけるため、ARコンテンツについての説明や関連するスポーツの豆知識などを、アプリと合わせて発信する。

【作業風景】



【完成イメージ】

