

【自転車位置利用受取サービス (Uber端末化)】

課題 4-4:
二宮芳樹

| | |
|---|--|
| <p>解決すべき課題</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 買い物時の接触や商品の人との接触をさげ，車から降りて店に入らずにスムーズに買い物・荷物の受け取りができる | <p>イメージ図</p> |
| <p>解決手段・方法</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 自転車の位置を店舗ネットにオープンし，音声I/FやWebで運転前や開始時に買物希望を入力すると，運転時間等も考慮して瞬時Auctionで，買い物ルートが決定され，店は到着予測に基づき，荷物を渡す（自分の位置情報のサービス利用） <p>【適用されるHarmo-wareモジュール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 音声・Web I/F, 最適経路探索, 入力時の運転支援 | |
| <p>得られる価値</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ドライブスルーでの買い物が効率化される。車だけでなく，歩行でも，自転車でも同様のシステムで利用可能 | <p>本技術のポテンシャル（有用性・国際的状況）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 様々な技術レベルでも実装可能。また提案型のビジネスへの拡張も可能 |

【遠隔商品選択（買い物のゲーム化）】

課題 4-4:
二宮芳樹

| | |
|---|--|
| <p>解決すべき課題</p> <ul style="list-style-type: none"> ・野菜, 果物, 肉・魚などの商品売り場に遠隔操作による, 事前ピックアップをし, パッケージ商品はWeb選択で, 非接触で買い物する。 (その後は宅配もしくはピックアップ) | <p>イメージ図</p>  <p>簡易端末</p>  |
| <p>解決手段・方法</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Webでの買い物は, 野菜, 肉・魚などは自分で商品確かめて買えないため, 買い物の楽しみが減る ・立体視とクレーンゲーム的なアミューズメントを合体した遠隔買い物システムを導入し, 商品選択とゲーム要素で新たな買い物の嬉しさを開拓 <p>【適用されるHarmo-wareモジュール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音声・Web I/F, 遠隔操作, | <p>本技術のポテンシャル（有用性・国際的状況）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遠隔マニピュレーションの一般化・普及に向けた第一歩となる |
| <p>得られる価値</p> <ul style="list-style-type: none"> ・立体視で遠隔操作でマニピュレーションすることが一般的になり, 拘る人には反力やTactile Sensingを持つ遠隔端末の普及し, 遠隔での工場組立なども一般化するようになる。 | |