

No.11	発表時間	15:16~15:29															
ビジネスプラン名	フィジカル・ラビッド・プロトタイピング・ツールHOTMOCK																
法人名・個人名	株式会社ホロンクリエイト	代表者役職・氏名	代表取締役 高橋 克実														
住所	神奈川県横浜市港北区新横浜三丁目18番地20 パシフィックマークス新横浜9F	電話	045-475-3903														
HPアドレス	http://www.hol-on.co.jp/	メール	takahasi@hol-on.co.jp														
事業の背景・ねらい	コンピュータの機能を駆使した生活に関わる多くの製品を心地よく使うためのデザイン開発は大変重要です。ただこれまでは、機能・性能を優先し、使い勝手やデザインについての検討は製品化プロセスの後半に行われるため、使いにくいなどの理由で開発の手戻りが起きていました。そこで、電子機器開発のアイデア段階で、人が使用することを想定したプロトタイプを簡単に作成、繰り返しの確認・検証を可能とするツールHOTMOCKを開発しました。																
経営理念・目標	<ul style="list-style-type: none"> ■HOLON【異質な要素の集合にも関わらず、調和のとれた自律的で完全な存在】の創造経営を目指します。 ■ひと・もの・こと・そのINTERFIT【優合】を創造理念とし、思いやりのある調和のとれた社会づくりに貢献します。 ■具体的には産業界へのデザイン支援活動である「Designshien.com」事業を通じ、デザイン思考のユーザーエクスペリエンス開発ツール、ラビッドプロトタイピング開発ツール、デザインマーケティング支援ツールを広く提供します。 																
事業概要	<ul style="list-style-type: none"> ■HOTMOCK事業では「フィジカル・ラビッド・プロトタイピング」手法を組込機器の企画者、開発者、デザイナーに広め、そのツールとしてHOTMOCKキットと各種デバイス、ソフトウェアを販売します。 ■想定している販売先は、①家電、住設、車輛、医療などのあらゆる組込機器製品メーカーの開発部門等、②UI、UXシステムデザインに関わる学校教育機関(教材として)、③デバイス開発企業(販売促進ツールとして)です。 ■学会発表、展示会、ワークショップの実施など通じて、全ての組込機器の開発への有効性を訴えます。 																
事業概要図	<p style="text-align: center;">新しい使い方・体験のアイデアを誰でもすぐ形にできる開発用電子キット</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>HOTMOCK ハードウェア</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>デバイス接続ソフト シミュレーション制作ソフト</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  <p>シミュレーション操作の検証評価ソフト</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>HOTMOCKを使用したフィジカル・ラビッド・プロトタイピング手法の事例</p> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <p>ユーザーインターフェース開発・ユーザーエクスペリエンス開発</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">回路設計、プログラムのスキルのない人の上流工程での組込機器プロトタイピング</td> <td style="width: 50%; padding: 5px;">システム教育系 UI 開発演習 デザイン教育系 UX 開発演習 (アカデミック販売)</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">デザイナー、企画者 研究者、調査者</td> <td style="width: 50%; padding: 5px;">大学・大学院教員 専門学校・高校教員</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">中小企業経営者 設計者、製造者</td> <td style="width: 50%; padding: 5px;">新デバイス開発企業 新デバイス販売企業</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">小ロット生産組込機器の操作機能部品</td> <td style="width: 50%; padding: 5px;">最先端 UI 技術啓蒙販促デモ 最先端デバイスライアルツール</td> </tr> </table> <p>↑ 学会発表、展示会 ブックレット、出版 セミナー、ワークショップ</p> <p>素早いユーザービリティ検証・評価 体験できるシミュレーションの制作</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">フィジカル・ラビッド・プロトタイピング 手法 Physical Rapid Prototyping Method</td> <td style="width: 50%; padding: 5px;">物理的な体感ユーザーインターフェース開発</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">最先端 UI デバイスの可能性追求</td> <td style="width: 50%; padding: 5px;">ユーザー個別に対応する 操作インターフェースへの配慮</td> </tr> </table> <p>↑</p> <p>あらゆる産業の組込機器のユーザーインターフェース開発 システム・デザイン開発 対応の次世代の人材育成</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">ユーザー個別に対応する 操作インターフェースへの配慮</td> <td style="width: 50%; padding: 5px;">最先端技術による 多様なデバイスの活用</td> </tr> </table> <p>↑</p> <p>ユビキタス社会の人間中心設計 (HCD) 開発</p> </div>			回路設計、プログラムのスキルのない人の上流工程での組込機器プロトタイピング	システム教育系 UI 開発演習 デザイン教育系 UX 開発演習 (アカデミック販売)	デザイナー、企画者 研究者、調査者	大学・大学院教員 専門学校・高校教員	中小企業経営者 設計者、製造者	新デバイス開発企業 新デバイス販売企業	小ロット生産組込機器の操作機能部品	最先端 UI 技術啓蒙販促デモ 最先端デバイスライアルツール	フィジカル・ラビッド・プロトタイピング 手法 Physical Rapid Prototyping Method	物理的な体感ユーザーインターフェース開発	最先端 UI デバイスの可能性追求	ユーザー個別に対応する 操作インターフェースへの配慮	ユーザー個別に対応する 操作インターフェースへの配慮	最先端技術による 多様なデバイスの活用
回路設計、プログラムのスキルのない人の上流工程での組込機器プロトタイピング	システム教育系 UI 開発演習 デザイン教育系 UX 開発演習 (アカデミック販売)																
デザイナー、企画者 研究者、調査者	大学・大学院教員 専門学校・高校教員																
中小企業経営者 設計者、製造者	新デバイス開発企業 新デバイス販売企業																
小ロット生産組込機器の操作機能部品	最先端 UI 技術啓蒙販促デモ 最先端デバイスライアルツール																
フィジカル・ラビッド・プロトタイピング 手法 Physical Rapid Prototyping Method	物理的な体感ユーザーインターフェース開発																
最先端 UI デバイスの可能性追求	ユーザー個別に対応する 操作インターフェースへの配慮																
ユーザー個別に対応する 操作インターフェースへの配慮	最先端技術による 多様なデバイスの活用																
目標売上高	平成26年度	4,000 千円	平成27年度	8,000 千円													
	平成28年度	20,000 千円	目標達成期 (平成30年度)	100,000 千円													
今後の課題と対策	<ul style="list-style-type: none"> ■学会、展示会、セミナー、ワークショップを通して、フィジカル・ラビッド・プロトタイピング手法を啓蒙します。 ■当事業に必要な製造販売のノウハウを現在の販売先の大学、企業から学びたいと考えています。 ■新規デバイスの開発企業と提携、新たな体験(UX)の可能性を社会に生み出す部品とソフトウェアを提供します。 ■販路拡大のため組込機器商社と連携、大学UI・UX教育プログラムへの協力で開発分野の社会貢献を進めます。 																