

会社概要 / Qoncept AR Technology

株式会社コンセプト
Qoncept, Inc.



会社概要

- 社名 株式会社コンセプト
- 住所 東京都渋谷区道玄坂1-19-12 道玄坂今井ビル5F
- 電話/ファックス 03-6416-4499
- 資本金等 1950万円（資本準備金含む）役職員100%
- 設立 2008年7月
- 海外拠点 欧州拠点/ 英国 Bristol 、中国拠点/ 中国 上海市、北京市（中国企業とのJV設立中）
- 役員 代表取締役社長 森川 和正
取締役/マネージング・ディレクター 服部 茂夫（法務博士）
取締役/クリエイティブ・ディレクター 林 建一（工学博士）
- 人員 12名
- 事業領域

* ソリューション サービス

- 拡張現実感(AR)、各種先端IT技術を活用したソリューション・サービス
- 各種先端IT技術を活用したクリエイティブ表現の企画/制作
- サービスモデルの立案、ソフトウェア製品の企画/開発/販売

* メディア・コンテンツ サービス

- 拡張現実感(AR)を活用したメディア・コンテンツの企画/開発

* コンサルティング サービス

- マーケティング・プロモーションにおける戦略/企画立案
- 経営コンサルティング、新規事業開発支援、ITコンサルティングの提供

役員略歴（1）

代表取締役社長 森川 和正 | Kazumasa Morikawa

テレコム/コンテンツ系ベンチャー会社を経て、2002年電通国際情報サービスに新卒入社。主にミドルウェアの研究開発やITコンサルティング、WEBのビジネス開発に従事いたしました。2004年より電通にてテクノロジー、コンテンツ、メディア、マーケティングの知見を生かした戦略策定や事業開発、メディア開発を担当。2005年日本国際博覧会（愛・地球博）のコミュニケーションデザインを成功させました。2006年からは、金融情報のベンチャー会社である、マッシューンを創業し、取締役COOとして、「みんなの株式」のスタートアップ、アライアンス推進を務めた後、投資ファンドを経て、2008年に弊社設立。

コンセプトでは、事業推進・ビジネスプロデュースのほか、経営全般を主に担当しています。

2002年 立教大学法学部 卒業

取締役 服部 茂夫 | Shigeo Hattori

早稲田大学在学中に個人事業主として独立。テレコム/コンテンツ系ベンチャー会社、マイクロソフト株式会社でのエンジニア、金融情報ベンチャー会社での法務・コンプライアンス担当などを経て、2008年に弊社設立。新規事業開発をはじめ、リスクマネジメント、コンサルティング、ビジネススキームの立案など多数の経験があります。著作として、『会社法図解付き条文集』（エクスメディア、2007年）があります。

コンセプトでは、プロジェクト推進をはじめとした業務執行全般のほか、管理業務を主に担当しています。

2005年3月 早稲田大学大学院 法学研究科 民事法学専攻 国際私法専修 修士課程 修了

2008年3月 早稲田大学大学院 法務研究科 修了

役員略歴 (2)

取締役 林 建一 | Kenichi Hayashi

大阪大学大学院在学中より企業/大学のWEBやシステムの受託仕事に従事いたしました。大学院では(現)奈良先端技術大学院大学の加藤博一教授に師事し、2006年より拡張現実感(AR)の研究開発を担当。大手家電メーカー等との産学連携での研究を経て、2008年に弊社設立。

コンセプトでは、先端IT技術を活用した研究開発、クリエイティブ制作など、技術表現を主に担当しています。

2006年3月 大阪大学大学院 基礎工学研究科 システム創成専攻 博士前期課程 修了

2009年3月 同大学院 博士後期課程 修了

受賞歴・解説記事

- ・ 日本バーチャルリアリティ学会2008 年度論文賞(林建一, 加藤博一, 西田正吾)(2008年9 月26 日受賞)受賞論文: 林建一, 加藤博一, 西田正吾, 拡張現実感のための複数仮説を用いたトラッキング手法, 日本バーチャルリアリティ学会論文誌, Vol.12, No.2, pp.149-158, 2007.
- ・ 日本バーチャルリアリティ学会2006 年度論文賞(林建一, 加藤博一, 西田正吾)(2006年9 月8 日受賞)受賞論文: 境界線ベースステレオマッチングを用いた実物体と仮想物体の前後判定, 日本バーチャルリアリティ学会論文誌, Vol.10, No.3, pp.371-380 2005.
- ・ The Best Paper Award: Kenichi Hayashi, Hirokazu Kato, Shogo Nishida: Occlusion Detection of Real Objects using Contour Based Stereo Matching, Proceedings of The 15th International Conference on Artificial Reality and Telexistence (ICAT2005), pp.180-186, December, 2005.
- ・ 優秀プレゼンテーション賞林建一, 水野嘉是, 加藤博一, 西田正吾: 拡張現実感環境における操作インターフェース, ヒューマンインタフェースシンポジウム2004 論文集, pp.689-694, 2004.
- ・ 林建一, 加藤博一, 西田正吾「拡張現実感のための複数仮説を用いたトラッキング手法」画像ラボ, Vol.19 No.4, pp.43-47, 日本工業出版, 2008.

学術論文

- ・ 林建一, 加藤博一, 西田正吾, 拡張現実感のための複数仮説を用いたトラッキング手法, 日本バーチャルリアリティ学会論文誌, Vol.12, No.2, pp.149-158, 2007.
- ・ 林建一, 加藤博一, 西田正吾: 境界線ベースステレオマッチングを用いた実物体と仮想物体の前後判定, 日本バーチャルリアリティ学会論文誌, Vol.10, No.3, pp 371-380, 2005.

国際会議

- ・ Kenichi Hayashi, Hirokazu Kato, Shogo Nishida: A New Framework for Tracking by Maintaining Multiple Global Hypotheses for Augmented Reality, Proc. of 17th International Conference on Artificial Reality and Telexistence (ICAT2007), pp.15-22, 2007.11.
- ・ Nobuko Taketa, Kenichi Hayashi, Hirokazu Kato, Shogo Nishida, Virtual Pop-up Book based on Augmented Reality, Proc. of 12th International Conference on Human-Computer Interaction (HCI International 2007), CDROM, Beijing, China, 22-27 July, 2007.
- ・ Kenichi Hayashi, Hirokazu Kato, Shogo Nishida: Occlusion Detection of Real Objects using Contour Based Stereo Matching, Proceedings of The 15th International Conference on Artificial Reality and Telexistence (ICAT2005), pp.180-186, December, 2005.
- ・ Hirokazu Kato, Kenichi Hayashi, Yoshiyuki Mizuno, Shogo Nishida, 3D Geographical Display of Disaster Information for Disaster Countermeasures Office, Proc. of 85 11th International Conference on Human-Computer Interaction (HCI International 2005) (CD-ROM), Las Vegas, Nevada USA, July, 2005.
- ・ Kenichi Hayashi, Hirokazu Kato, Shogo Nishida: A Geographical Display System of Disaster Information Based on Augmented Reality, Proc. of SICE Annual Conference 2004 in Sapporo, pp.2332-2336 2004.

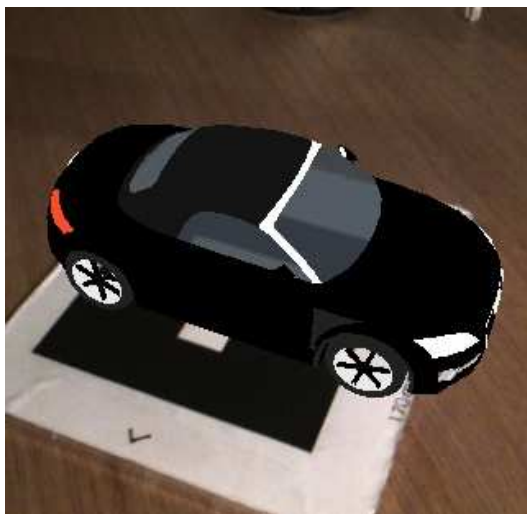
Qoncept AR技術の特徴

- 2008年会社設立以来、AR技術自体を日本国内外に向けてライセンス提供
 - ※ 2010年の実績として、日本国内外で年間20件程度のプロジェクトを実施
 - AR技術開発の第一人者である、奈良先端科学技術大学院大学の加藤博一教授の(大阪大学時代)研究室より研究室のメンバーが独立する形で商用に特化したAR技術開発を開始
 - 技術開発は日本国内にて実施しており、他企業よりライセンスを受けたものでなく、自社内にて開発を展開
 - AR技術としては、スマートフォン/PCのみならず、フィーチャーフォン、Unity3D、ポータブルゲーム機、放送展開にて実績あり
 - 中国、英国における拠点を活用し、中国市場・欧州市場にてAR技術のディストリビュートチャンネルを保有
-
- ① 独自開発かつ軽量化されたAR技術ソフトウェアを有する
 - 東京の研究開発拠点にて自社開発
 - AR技術は画像認識型となる、マーカー型・マーカーレス型・センサー型

 - ② AR技術の柔軟性と拡張性を有する
 - ニーズに応じた、ARソフトウェアをカスタマイズすることが可能
 - ソフトを提供するのみでなく、チューニングまでサポート

 - ③ AR技術の利用シーンの創出や企画ノウハウを有する
 - クライアントのビジネスモデルや収益機会も含めて支援
 - AR技術を活用した企画・プロデュースチームを有する

Qoncept AR技術の概要 - マーカー型AR技術



一般的にマーカーと呼ばれる正方形の形状を活用する方法。コンテンツとしては3Dモデルのほか、映像・画像などを表示し、インタラクションを設定することができる。



QonceptのARソフトウェアは正方形以外の形状にもカスタマイズ可能である。

左図のケースはLondonのイベントにてiPhoneを活用して実施した例。

この場合には、手裏剣型のマーカーとした。

Qoncept AR技術の概要 - マーカーレス型AR技術



- 自然物をそのまま認識することができる
- 特にデザインに手を入れる必要がなく、マーカーを入れる必要もない。

特に以下の利用シーンがありうる。

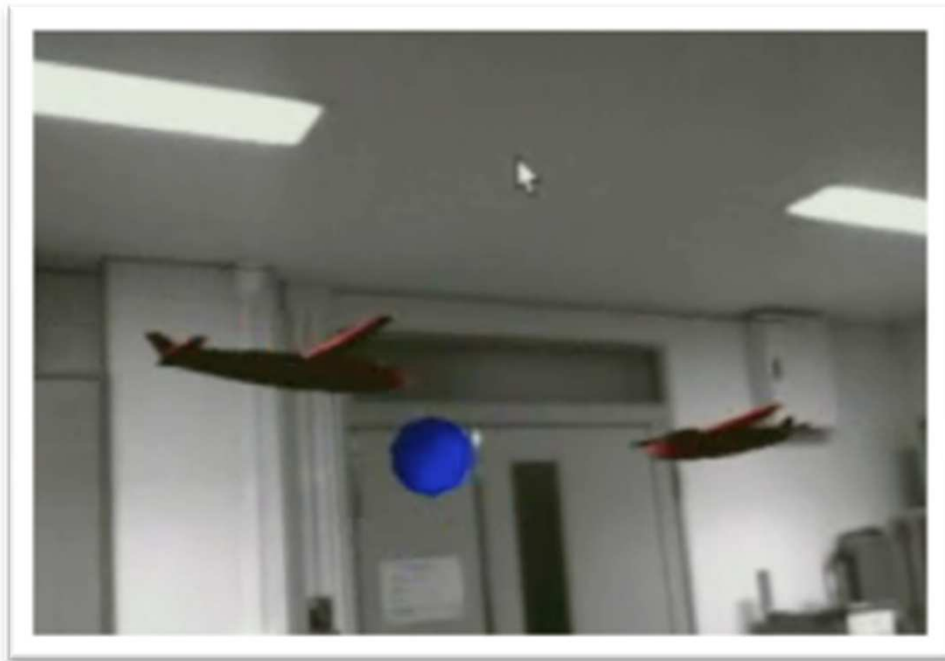
- 雑誌の紙面との連動
- 屋外広告・パッケージとの連動といった広告
- トレーディングカード等の玩具



- ← こちらの赤い点はQonceptのAR技術で特徴点 (Key Points)を抽出したもの。特徴点の抽出されたものの見え方にて、対象物の認識・視点計算をリアルタイムにて実施することが可能。

Qoncept AR技術の概要 - マーカーレス型AR技術

エッジ情報を使ったAR技術ケース



形状認識をつかったARケース



Qoncept AR技術の概要 - センサー型AR技術



スマートフォンに実装されている様々なセンサーを複合的に利用している

LBSとの連動による利用シーンが見込める

特に以下の利用シーンがありうる。

ゲーム利用

場所を活用した広告利用

← こちらは先日ロサンゼルスにて行われたE3(世界最大のゲームショウ)にてバンダイナムコゲームスとの事例として公開した”Hot source is floating” (Inversion) というiPhoneゲームアプリケーション



Contact : ar@qoncept.jp | 03-6416-4499