

ハコスコ

事業紹介

株式会社ハコスコ

2014/12/15

きっかけ

脳科学研究の過程で、再現可能な体験を作り出せる手法を開発。SR（代替現実）として提唱。



市場背景

VR・ウェアラブルデバイス、360°カメラが出始め、VR/ARの認知・ニーズが高まっている。

4万円



2万円



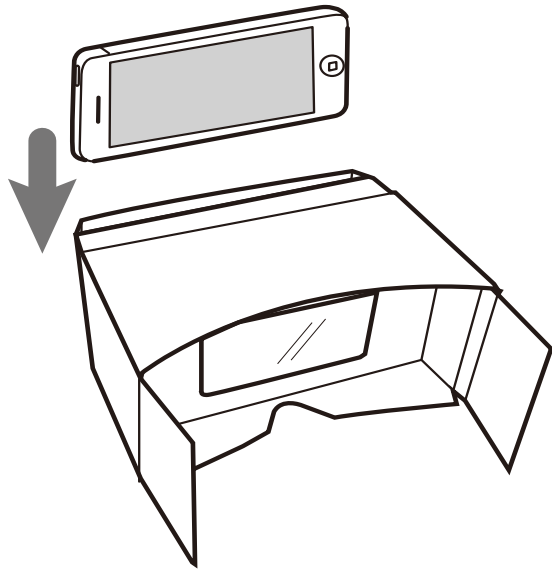
しかし、まだコストが高く、使い方も複雑
そして、魅力的なコンテンツが足りない

7万円



ソリューション

スマホを使った、ダンボール製簡易VRビューワー
箱+スコープ=ハコスコ を作りました。



1000円

安い



かんたん



ハコスコとは

誰でも手軽にVR空間の体験を可能に
それも高リアリティな映像体験

+

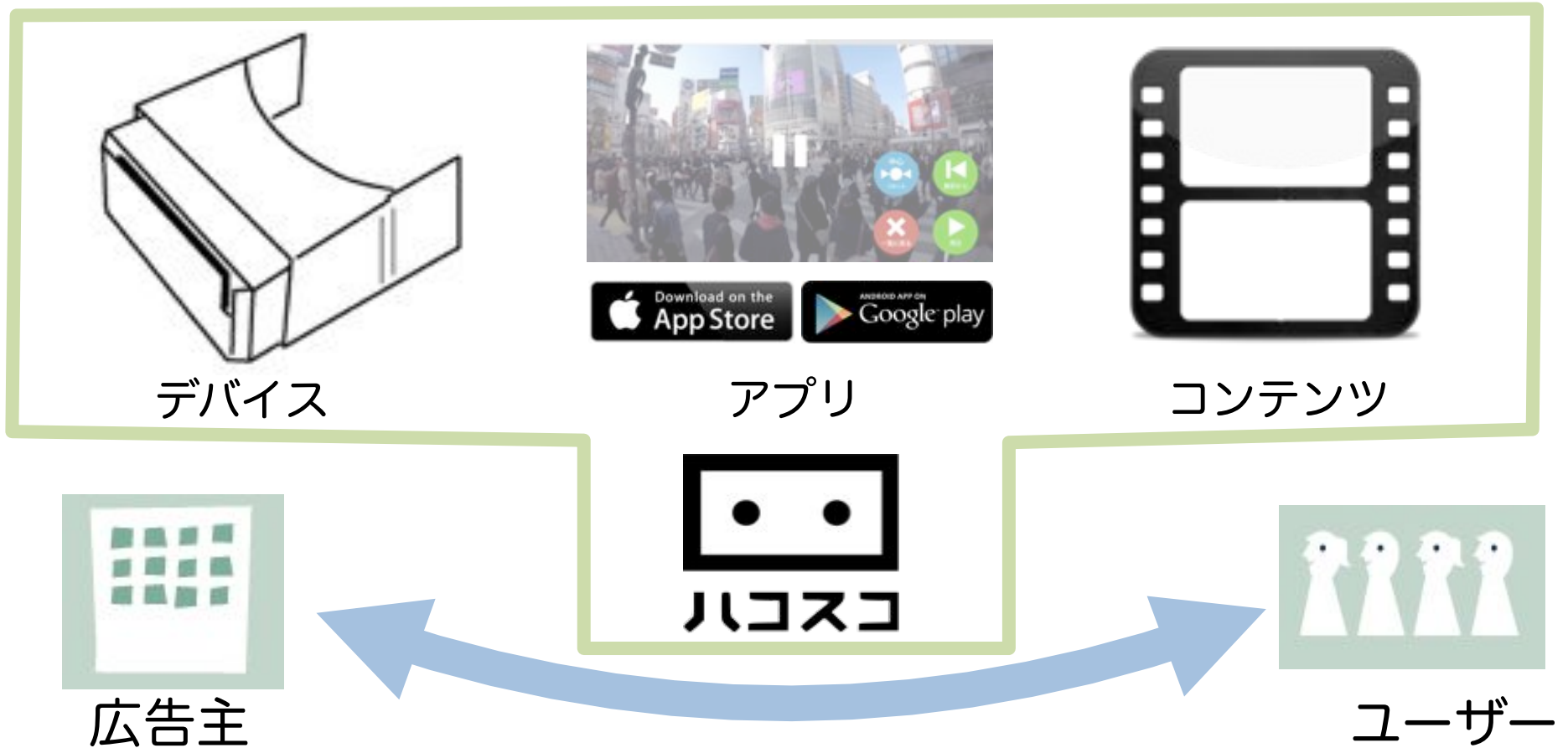
広告手段を求める事業者や
新しい映像表現を求めるクリエイターに
刺さる伝達・表現手段（プラットフォーム）を提供

↓

テレビやビデオが登場した時のような
革新的な**VR広告プラットフォーム**をつくる

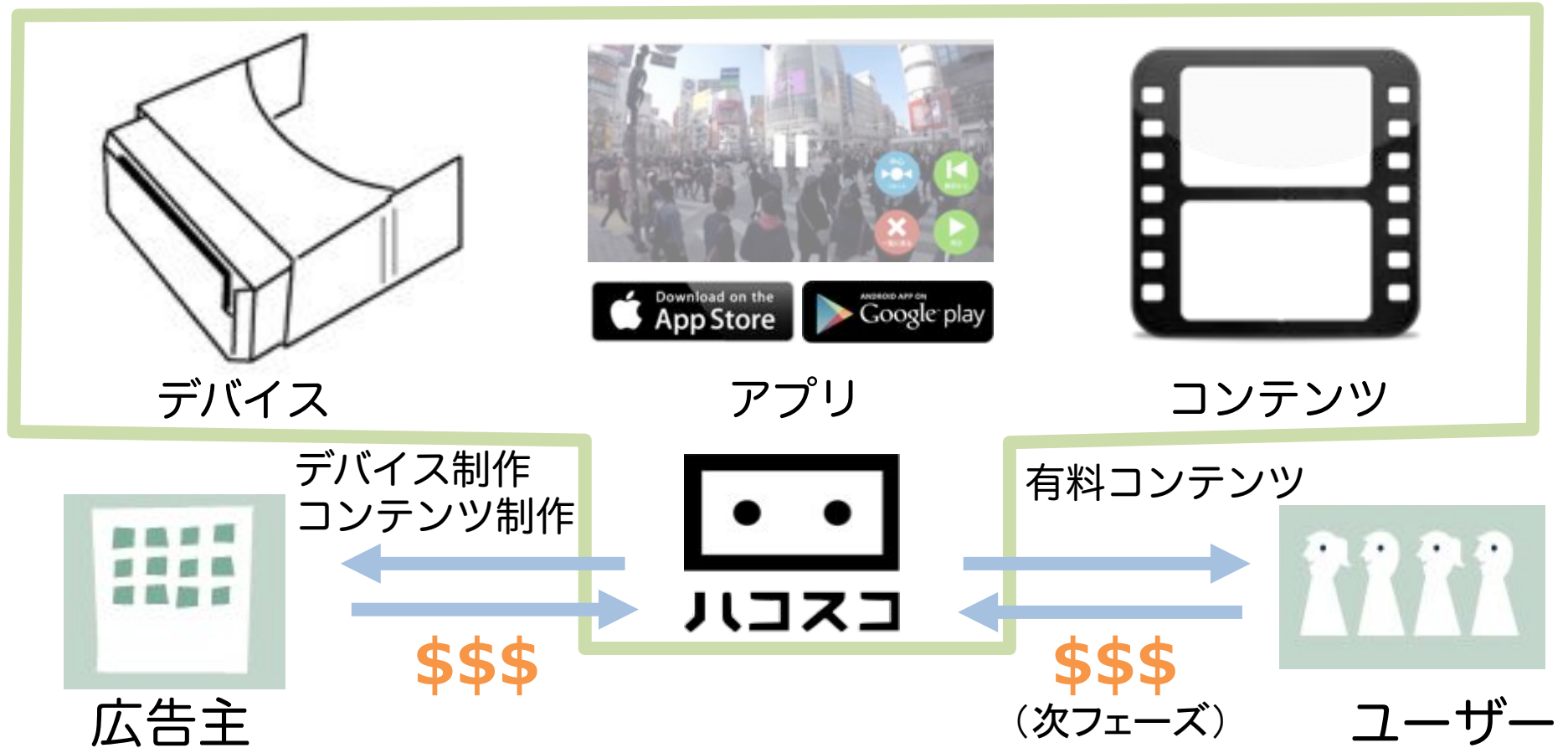
ハコスコとは

スマホVRサービス。ユーザー（視聴者）と広告主（事業者）を「パノラマ映像」でつなぐ、**VR広告**のプラットフォーム。



ビジネスモデル

広告主からデバイス、コンテンツ制作・配信費用を。
ユーザーからは有料コンテンツの会員費用を徴収。



プロモーション活用実績 (抜粋)

- HIS
- ギズモード
- ユニティテクノロジーズ
- サムスン
- 週刊朝日
- ANREALAGE x 装苑



市場規模・競合

- 市場規模
 - 日本国内のAR活用サービスの市場規模は、2015年に1800億円に。
 - モバイルARのユーザーは2018年までに世界で2億人に。
- 競合
 - GoogleのCardboard
 - OculusのOculus Rift
 - サムスンのGear VRなど
 - 競合に対する強み
 - ワンストップのVRプラットフォーム
 - 安価
 - モバイルでワイヤレス
 - アプリ上でコンテンツ作成可能
 - カスタマイズ可能なデバイス
 - スマホ機能を使った拡張性

会社概要

- 会社名：株式会社ハコスコ（Hacosco Inc.）
- 所在地：〒151-0051 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-3-23-102
- 代表者：代表取締役 藤井直敬
- 資本金：3,300万円
- 設立：2014年7月31日
理化学研究所の理研ベンチャーの制度を使い2014年7月に創業
- 事業内容：スマホVRサービス「ハコスコ」の企画・販売・運営

チーム

- 藤井 直敬 (CEO 代表取締役)
理化学研究所 脳科学総合研究センター チームリーダー
医学博士
- 太田良 恵子 (COO)
PayPal、eBay、Tesla Motors、Amazonの日本事業立ち上げ
楽天にて金融系サービスを各種立ち上げ

