

# 動く観光スポットふくモン

---



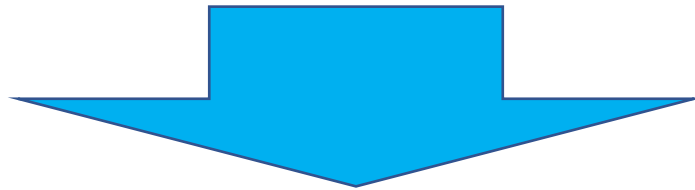
ドリームチーム★

# 課題

---

- 福井にある、本当は魅力的な観光資源が知られていない
- 今から新たに生み出したとして、既存の観光地に勝つことも困難

切り口の転換



福井県の「ヒト」と「コト」に注目し  
ストーリーで「つなぐ」

# 何をするか？

---

- 施設、場所を新しく作り出すのではなく...  
「ヒト」「コト」がもともと持っている魅力にフォーカス
- 魅力的な「ヒト」が観光客を惹き付け、時間を忘れて滞在する
- 会いに行きたくなる「ヒト」を作り、ついでに福井に滞在してもらう

-まず「会う」から始め、追加で観光をしてもらう-



周遊滞在時間、観光消費額の増加



かせぐ観光の実現

# アプリ「ふくモン」イメージ

---



# 「動く観光」の仕組みとアプリ特徴

---

- ポケモンGOのイメージで、AR(拡張現実)を媒介にスマホで「ヒト(= **ふくモン**)」に会いに行く、体験をコレクションする
- ふくモンは地域オススめの面白い人、ある分野の**達人**を登録
- ふくモンに会いに行って交流時間を楽しむ、お酒などを飲み交わすことで消費や観光を促していく
- 探すことをアトラクションにして、GPS機能を使用しユーザーの一定距離の範囲内にふくモンが入ったことを通知し、アプリ内でコンタクトが取れる様に演出する
- 実際に会えたら、ARを介して記念撮影、コレクション画面から見れるように

# Demo

<https://www.mysurvey.futbol/fukumon>